



COCONUT

RÉPUBLIQUE

1815 3D FONGUS

13, boulevard Voltaire

METRO OBERKAMPF

ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE

ATTACK OF THE CYBERMEN

BASIC FRANÇAIS BASIC TURBO

BIBLIOFICHES

CATEGORIC

CHALLENGER

CITADELLE

CITE MAUDITE

**BUDGET FAMILIAL** BUSINESS MAN .

CHALLENGE VOILE

75011 PARIS Ø 43.55.63.00

ORIC/ATMOS

DIAMANT DE L'ILE MAUDITE ...... 145

MEURTRE A GRANDE VITESSE ..... 149

MYSTERE DE KIKEKANKOI .....

SECRET DE KAIPUR .

TOUR FANTASTIQUE

TRANSAT ONE ...

TRESOR DU PIRATE

TRIDENT DE NEPTUNE

TOUR DU MONDE 80 JOURS

DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h

COCONUT: 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,

échange, reprise des programmes achetés chez nous...



### +de 1000 TITRES

ARIF M.S.X	SPECTRU		
A KILL 129 C	WINTER GAMES (PROMO) ON THE RUN (PROMO)		

ALIEN 8 12		
A VIEW TO A KILL 10		
AACKO BASE		
AACKO TEXT	9	C/1
BUCK ROGERS 12	5	C
	5	C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS		
CHALLENGE 10	5	C
COMPUTER HITS 6	9	C
CUBE INFORMATIQUE 27	O	C
FLIGHT PATH 737 9	0	C
GESTE D'ARTILLAC	0	C
GHOSTBUSTERS 11	9	C
HYPER SPORTS 1	9	K
HYPER SPORTS II 22	9	K
HYPER OLYMPIC I	_	K
HYPER OLYMPIC II	9	K
HOLE IN ONE	Ō	K
HOBBIT 21	_	Ċ
		Č
	-	C
	ă	C
KNIGHT LORE 12	9	C
KUNG FU	9	K
MANIC MINER 7	9	C
MAZE MAX 12		
MANDRAGORE 23		
NIGHT SHADE 12		7 6
NORTH SEA HELICOPTER 19	8	C
ODIN ASS/DESASS FRANÇAIS 20	_	
PITFALL II		
PING PONG 18		K
RIVER RAID		C
ROAD FIGHTER 22		K
SORCERY 9		C
SUPERCHESS		
TENNIS 10		
THE HOBBIT		
ZOIOS 11		
ZAXXON13		
737 FLIGHT SIMULATOR		
3D KNOCK OUT 18		

	THE HOOBIT ZOIDS ZAXXON 737 FLIGHT SIMULATOR 3D KNOCK OUT	119 C 135 C 99 C
_	THOMSON	
	AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145
	AIGLE D'OR	140
	AIR ATTACK	150
	ATLANTIS	
	BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135
	BILLARD	89
	BYORYTHMES (TO7/MO5)	
	CATEGORIC (MO5)	140
	C.A.O. (T07/M05) CHALLENGE VOILE (T07/M05)	140
	CHATEAU DE LA MORT (TO7/MOS)	190
	CROCKY II (MO5)	
	CHOPLIFTER (MO5)	260 1/
	CHOPLIFTER (T07/70)	260 K
	COLISEUM	140
	CUISINE FRANÇAISE	99
	DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	
	ERNEST (T07/M05)	
	ECHECS 3.7 (MO5)	
	ELIMINATOR	
	EMPIRE	
	FLIPPER	140
	HISTOIRE DU THEATRE	
	(T07/M05) KARATE (T07/70/M05)	125
	KARATE (T07/70/M05)	175
	LORANN (T07/M05)	195
	MANDRAGORE (T07/70/M05)	
	MEURTRE A GRANDE VITESSE	
	MICRO SCRABBLE (T07/70/M05) MISSION DELTA	169
	MINOTAURE	110
	MINER 2049 (MO5)	260 K
	MINER 2049 (T07/70)	280 K
	MON GENERAL	110
	NUMERO 10 (T07/M05)	150
	Nº 10/SCRABBLE/	- 1
	PLANETE INCONNUE	
	PULSAR II	110
	PLANETE INCONNUE	190
	SPACE SCHUTTLE (MO5)	
	TOUTANKHAMON	UD SEC
	TYRANN	
	TOP CHRONO	1.00
	VOX (MO5)	
	YET!	120

WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	-
ARCADE HALL OF FAME	89
ALIEN 8 ULTIMATE	
AVALON (HEWSON)	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	100
BARRY MC GUIGAN'S	
BATTLE OF THE PLANETS	
BACK TO SKOOL	
BRUCE LEE	
BOULDEROASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	
DR WHO MICROPOWER	149
	NO DE
DOSSIER G DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	-
DAMBUSTERS  DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	
FOOTBALL MANAGER	-
(ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD .	105
GOONIES	
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	
INTERNATIONAL RUGBY	
IMPOSSIBLE MISSION	
1 OF THE MASK	
KNIGHT LORE	2 2 2
LORDS OF THE RINGS	
LORIGRAPH	
LIGHTMAGIC GRAPHICS	×10
DESIGNERS	100
LORDS OF MIDNIGHT	1000
(BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	89
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	110
ROCKY HORROR SHOW	20
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	29
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	88
SPY VERSUS SPY	69
SOUTHERN BELLE	
STARQUAKE	
THINK	
TRANSFORMERS	
THEIR FINEST HOUR	
THE ART STUDIO	
THE NEVER ENDING STORY	
THEY SOLD A MILLION	
THEATRE EUROPE	
THE WAY OF EXPLODING FIST	1.000
UNDERWURLDE	
VALHALLA (LEGEND)	
WHO DARES WINS II ALLIGATA	
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75

YIE AR KUNG FU

ATARI		
ACTION BIKER	30	
ATTACK OF THE MUTANTS	125	C
CAMELS	79	C
ARCHON (electronic's art)		
AIRWOLF	85	C
BLUE MAX 2001		-
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE (datasoft) BOULDERDASH		
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95	C
BEACH HEAD		
COLOSSUS CHESS 3.0	109	C
COMPUTER WAR (creative)		C
CONAN	147	DC
COLOSSUS CHESS 3.0	210	Ď
DIG DUG	36.000	- M
DROPZONE	97	C
ELECTRO GLIDE ENCOUNTER (nogaven)		
FIGHTER PILOT	110	001
FIGHTER PILOT	190 250	0
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)		CC
GHOSTBUSTERS	129	
GRIDRUNNER (11 amasott)		6
HERO	250	K
HACKER		C
HOVER BOOVER (1 lamasoft)	80	
INTERNATIONAL KARATE	112	C
JUMPJET	120	Ď
KENNEDY APPROACH		CC
KENNEDY APPROACH	190	0
KEYSTONE KAPERS	195	K D
12 a de a servicio a	110	C
LUCIFER'S REALM	275 160	0
MEDIATOR		
MEDIATOR MERCENARY	AL 180 MILE	
MERCENARY		C
M.U.L.E		C
MIG ALLEY ACE		C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II POLE POSITION	THE RES.	K
POLE POSITION	97 180	0
PAC MAN	190	C
RESCUE ON FRACTALUS		
RESCUE ON FRACTALUS	99	1
RIVER RAID RIVER RESCUE (creative)		C
SPY HUNTER SPY HUNTER	160	C
SUPER ZAXXON	145	D
SUPER ZAXXON		
SPITFIRE ACE (micropose)	97	C
SOLO FLIGHT (micropose) SUBMARINE COMMANDER	135	C
(creative)	119	C
STRIP POKER  SPY'S DEMISE/	97	C
SPY STRIKES BACK		
TAPPER		
THEATRE EUROPE	102	C
TIGERS IN THE SNOW  THE GREAT AMERICAN	210	
ROAD RACE	140	C
TANK COMMANDER (creative)		
UP'N'DOWN	97	C
ZONE X		
ZORRO		
~~~	-	473

ZAXXON (datasoft) ...... 145 C

COCONUT

MONTPARNASSE

METRO PERNETY

10 h = 19 h FERME LE LUNDI

29, rue Raymond-Losserand 75014 PARIS Ø 43.22.70.85

**AMSTRAD** 



THE COCONUT: 2 POINTS DE VENTE
COCONUT: 6 SERVICES + accueil, conseil, essais, vente,

échange, reprise des programmes achetés chez nous.

COMMODORE 64	+		OUTLAWS ULTIMATE		-
OWED CARTRIDGE			OPEN (GOLF)		
OWER CARTRIDGE			PITSTOP II	190	Ď
SYLUM			PITSTOP II	160	D
RCADE HALL OF FAME	100	C	PARADROID	80	C
RCADE HALL OF FAME	129	n	QUESTRON SSI	699	D
DVENTURE CONSTRUCTION SET.	160	D	ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	100	C
ACK TO THE FUTURE	140	C	ROCK'N'WRESTLE		
OUNDER/METABOLIS	110	C	REVS		
OUNDER/METABOLIS	140	D	REVS		
ALLBLAZER	140	C	RAMBO	160	D
ALTIC 85 SSI	475	D	RAM80 RACING DESTRUCTION SET	190	D
ROADSIDES SSI	280	C	RACING DESTRUCTION SET		
EACH HEAD II			RESCUE ON FRACTALUS		
OULDERDASH II	115	C	RESCUE ON FRACTALUS		
ADDV MAC CHICAM			SPACE DOUBTS		
BOXING	99	C	SUPERMAN		
AULDRON	85	C	SUPERMAN		
RITICAL MASS			SARGON III SCALEXTRIX	140	C.
OMMANDO	99	C.	SPY V SPY II	99	Č
OMMANDO	100	D	SPY VERSUS SPY	95	č
ARRIER FORCE	100	n	SPY VERSUS SPY	175	D
OLOSSUS CHESS IV	130	D C	SUMMER GAMES	109	C
RAGONSKULLE ULTIMATE	99	C	SUMMER GAMES	149	0
ESERT FOX	99	C	SOLO FLIGHT	145	C/E
ESERT FOX	149	D	SKYFOX	110	G.
DNALD DUCK	99	č	SKYFOX	125	Ō
ONALD DUCK	150	D	SUMMER GAMES II	95	C
(PLODING FIST	71	C	SUMMER GAMES II		
NTOMBED ULTIMATE	105	C	SCARABEUS	110	0
TE	139	C	TIME TUNNEL	90	C
ITE	185	D	TIME TUNNEL	149	n
RIDAY THE 13TH	130	C	THEY SOLD A MILLION	95	Č
RIDAY THE 13TH	175	D	THEY SOLD A MILLION	145	n
GHT NIGHT (BOXE)	100	C	THE GREAT AMERICAN		
GHT NIGHT GHTING WARRIOR	145	0	ROAD RACE	105	C
GHTING WARRIOR	120	0	THE GREAT AMERICAN		
ICHT SIM II	-	_	ROAD RACE		
ASSETTE français	450	0	THEATRE EUROPE		_
GHTER PILOT	105	C	THE WAY OF EXPLODING FIST		-
JGHT SIMULATOR II	100	0.	THE FOURTH PROTOCOL		
oc française)	570	D	TIGERS IN THE SNOW	99	Ç
ISTLOAD EPYX	269	K	TIGERS IN THE SNOW SSI		
EOPOLITIQUE SSI	549	D	UNDERWURLDE ULTIMATE		
OONIES	110	C	WHO DARES WINS II	120	6
YROSCOPE			WILD WEST		
YROSCOPE			WIZARDRY		
ARDBALL	. 99	C	WIZARDRY		
ARDBALL	149	D	WINTER GAMES		
ACKER	126	D	WINTER GAMES		
THE MACK	140	C	YIE AR KUNG FU	89	C
F THE MASK	170	-	ZORRO	110	0
IELIAMETE BUISMILIE	100	III C			0
IPOSSIBLE MISSION	149	C D	COMMODORE		0
IPOSSIBLE MISSION	149	D		-	
IPOSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL)	149	D.		_	-
IPOSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS	149 159 120	D K C	BOUTIQUE		
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE	149 159 120 69	D KCC			
IPOSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER	159 129 69 99	D KCCC		190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER	159 120 69 99 149	D KCCCO	COMMODORE 128D	250	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER	159 120 69 99 149 98	D KOCCOC	COMMODORE 128D	250 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT	159 120 69 99 149 98	D KCCCCCC	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34	250 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ERMIT	159 129 69 99 149 98 149 130	D KCCCCCCC	COMMODORE 128D	250 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER ERMIT ERMIT ORONIS RIFT ORONIS RIFT	159 120 69 99 149 98 149 130 170	D KOCCOCCO	COMMODORE 128D	250 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ORONIS RIFT ORONIS RIFT ENNEDY APPROACH	159 120 69 99 149 149 130 170 95	D KOCCOCCCC	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11	250 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT CRONIS RIFT ORONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA	149 159 120 69 99 149 130 170 95 100	D KOCCOCCCCC	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 12	250 190 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT PRONIS RIFT ORONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA	159 120 69 99 149 130 170 95 100 260	B KCCCCCCCCCCC	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 12 COMMODORE 64 PERITEL 19	250 190 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ERMIT ORONIS RIFT ONNEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI ORDS OF THE RING	159 120 69 99 149 130 170 95 100 250 190	B	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 12 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 16	250 190 190 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT PRONIS RIFT ORONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI ORDS OF THE RING GEND OF THE AMAZON WOMEN	159 120 69 99 149 130 170 95 100 250 190	B	COMMODORE 128D	250 190 190 190 190 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ERM	149 159 120 69 99 149 130 170 95 100 250 190	B K000000000000000000000000000000000000	COMMODORE 1280 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 12 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 11 LECTEUR K7 1530 MONITEUR VERT	250 190 190 190 190 190 190 190	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT PRONIS RIFT ORONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI ORDS OF THE RING GEND OF THE AMAZON WOMEN GEND OF THE AMAZON WOMEN	149 159 120 69 149 149 130 170 95 100 260 190	B K000000000000000000000000000000000000	COMMODORE 128D	250 190 190 190 190 190 190 190 190	
TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ER	149 159 120 69 149 149 130 170 95 100 250 190 99	B *000000000000000000000000000000000000	COMMODORE 128D	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ERM	149 159 120 69 149 149 130 170 95 100 260 190 99 149 99 125	B K000000000000 0 000	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 33 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 13 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 11 LECTEUR K7 1530 31 MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 25 INTERFACE RS232C 36	190 190 190 190 190 190 190 190 190 190	
TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ER	149 159 120 69 149 149 130 170 95 100 250 190 99 149 99 125 100	B K000000000000 0 0000	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 11 LECTEUR K7 1530 31 MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 12 IMPRIMANTE MPS 1101 22 INTERFACE RS232C 31 INTERFACE MODEM MINITEL	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ER	149 159 120 69 149 149 130 170 190 190 190 190 190 190 190 199 125 100 105	B ************************************	COMMODORE 1280 64 COMMODORE 128 35 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 16 LECTEUR K7 1530 36 MONITEUR VERT 36 MONITEUR COULEUR 1702 26 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 21 INTERFACE RS232C 31 INTERFACE MODEM MINITEL 45 FOFT 19	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190	
TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT ER	149 159 120 69 149 149 130 170 190 190 199 125 190 190	B K000000000000000000000000000000000000	COMMODORE 1280 64 COMMODORE 128 35 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 16 LECTEUR K7 1530 31 MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 25 INTERFACE RS232C 10 INTERFACE MODEM MINITEL 15 BI PRINTER 15	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT FRMIT FRMIT FRMIT FRMIT FRONIS RIFT FORONIS RIFT FORONIS RIFT FORONIS RIFT FORONIS RIFT FORONIS OF THE DESERT SSI FORD OF THE RING FOROMEN F	149 159 120 69 149 149 149 150 150 150 165 165	B K0000000000000 0 0000000	COMMODORE 1280 64 COMMODORE 128 33 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 14 LECTEUR K7 1530 31 MONITEUR VERT 30 MONITEUR VERT 30 MONITEUR VERT 30 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 25 INTERFACE RS232C 30 INTERFACE MODEM MINITEL 4 SOFT 19 BI PRINTER 19 CABLE MINITEL 30	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT PRONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI URDS OF THE RING EGEND OF THE AMAZON WOMEN TILE COMPUTER PEOPLE TILE COMPUTER PEOPLE ATCH FISHING ERCENARY AIL ORDER MONSTER USIC STUDIO	149 159 120 69 149 149 149 149 150 150 165 165 290	B K000000000000 0 00000000	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 14 LECTEUR K7 1530 40 MONITEUR VERT 40/ MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 25 INTERFACE RS232C 10 INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT 19 BI PRINTER 19 CABLE MINITEL CRAYON OPTIQUE 15	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER EMIT FRMIT FRMIT FRONIS RIFT FONEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI ORDS OF THE RING GEND OF THE AMAZON WOMEN TILE COMPUTER PEOPLE TITLE COMPUTER PEOPLE ATCH FISHING ERCENARY ALL ORDER MONSTER USIC STUDIO USIC STUDIO	149 159 120 69 149 149 149 150 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	B *000000000000 0 000000000	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 16 LECTEUR K7 1530 31 MONITEUR VERT 30 MONITEUR VERT 30 MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1001 25 INTERFACE RS232C 31 INTERFACE MODEM MINITEL 4 SOFT 19 BI PRINTER 19 CABLE MINITEL 53 CRAYON OPTIQUE 33 TABLETTE GRAPHIQUE	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	
POSSIBLE MISSION TERNATIONAL SOCCER OOTBALL) TERNATIONAL TENNIS TERNATIONAL KARATE UNG FU MASTER UNG FU MASTER UNG FU MASTER ERMIT PRONIS RIFT ENNEDY APPROACH ARATEKA VIGHTS OF THE DESERT SSI URDS OF THE RING EGEND OF THE AMAZON WOMEN TILE COMPUTER PEOPLE TILE COMPUTER PEOPLE ATCH FISHING ERCENARY AIL ORDER MONSTER USIC STUDIO	149 159 120 69 149 149 150 170 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	B K000000000000 0 0000000000000	COMMODORE 128D 64 COMMODORE 128 32 LECTEUR DISK 1571 34 MONITEUR 1901 40/80C 34 MONITEUR G.COLOR 40/80C 25 MONITEUR CIAGI VERT 40/ BOC + SON 11 COMMODORE 64 PAL 17 COMMODORE 64 PERITEL 19 LECTEUR DISK 1541 14 LECTEUR K7 1530 40 MONITEUR VERT 40/ MONITEUR COULEUR 1702 24 IMPRIMANTE MPS 803 13 IMPRIMANTE MPS 1101 25 INTERFACE RS232C 10 INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT 19 BI PRINTER 19 CABLE MINITEL CRAYON OPTIQUE 15	250 190 190 190 190 190 190 190 190 190 19	

GOLIATH/RAINBOW ZIGGY/RAINBOW MERCENAIRE/RAINBOW	99 99
ATTENTAT/RAINBOW	99
WARRIOR/RAINBOW	195 D
WARRIOR/RAINBOW	195 D
THE CONVENANT (PROMO)	49
AVENTURES AU CHATEAU	-
(PROMO)	49
(PROMO)	49
(PROMO)	49
JACK AND THE BEANSTALK	74
(PROMO)	49
KONG STRIKE BACK	
(PROMO)	49
MICROSAPIENS (PROMO)	49
MARSPORT (PROMO) ON THE RUN (PROMO)	49
PROJECT FUTURE (PROMO)	49
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	
ATLANTIS	115
AMX MOUSE	690
ALIEN 8	90
AMELIE MINUIT	119
AMELIE MINUIT	
A VIEW TO A KILL	
AIRWOLF	
AIRWOLF	125
BEACH HEAD II	150 C
BEACH HEAD II BATAILLE D'ANGLETERRE	140
BOUNTY BOB STRIKES BACK	
BARRY MC GUIGAN'S	
BRUCE LEE	
BRUCE LEE	
BEACH HEAD	99
BOULDERDASH	105
BEACH HEAD	152 C
BATTLE OF BRITAIN	119
BASE-BALL	
COMMANDO	99
COLOSSUS CHESS IV	140
CRAYON OPTIQUE	
CAULDRON	
COMPUTER HITS 10	99
COMBAT LYNX	125
CYRUS II CHESS	108
CYRUS II CHESS	180 D
DR WHO	150
DR WHO	210 D
DUN DARAGH	180 D
DOSSIER G	115
DOSSIER G DALEY THOMSON SUPERTEST	157
DALEY THOMSON DECATHLON	
DEFEND OR DIE	110
DATAMAT	338 D
DRAGONTORC	99
OOPPLEGANGER	105
DEVIL'S CROWN	130 D
DEVIL'S CROWN	105
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224
DAMS	
ELITE	
EDEN BLUES	140
EMPIRE	
FRANKIES GOES TO	289 D
HOLLYWOOD	130
FACTURATION TENUE	100
DE CAISSE LOGYSIS	1200 D
FOOT	180
FIGHTING WARRIOR/	
EXPLODING FIST	230 D
FIGHTING WARRIOR	77
FIGHTER PILOT	85
FIGHTER PILOT	136 D
GOONIES	99
GOONIES	150 D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190 D
GHOSTBUSTERS	105
HYPERSPORTS	

HOLD UP	106
HIGHWAY ENCOUNTER	100
HIGHWAY ENCOUNTER	180 D
HACKER	130
IMPOSSIBLE MISSION	95 150 D
INTERNATIONAL KARATE	89
INFERNAL RUNNER	180
JUGGERNAULT	89
JUMPJET KNIGHT LORE	135 D
LE DIAMANT DE L'ILE	24
MAUDITE	190
LOGISYS COMPTABILITE	
GENERALE LORIGRAPH	
LORDS OF THE RINGS	235
LE GESTE D'ARTILLAC	290
LASER BASIC	170
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI LORDS OF MIDNIGHT	180
LORDS OF MIDNIGHT	
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220
MACROCOSMICA	120
MACROCOSMICA	170 D 285
MONTSEGUR	117
MICRO SCRABBLE	250
MATCH POINT	99
MATCH DAY MISSION DELTA	79 108
MISSION DELTA	154 0
MACADAM BUMPER	140
MACADAM BUMPER	178 D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
(SOFTWARE PROJECT)	89
MANDRAGORE	199
MANDRAGORE	290 D
NIGHT RIDER	99
QUILL/ILLUSTRATOR	99 290
RALLYE II	120
RALLYE II	280 D
ROCKY HORROR SHOW	95
RAID	100
RAID	145 0
STREET HAWK	99
SABOTEUR STRANGELOOP	99 120
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390
STRONG MAN	110
SPITFIRE 40	120
SWEEVO'S WORLD SPY VS SPY	110
SUPERCHESS III	135
SORCERY	95
SUPERSTARS CHALLENGE	
SCREERY	
SOUTHERN BELLE	86
THE LAST V8	40
TLL	
TURBO PASCAL	170 D
TYRANN	149
THEY SOLD A MILLION	95
THEY SOLD A MILLION THE NEVER ENDING STORY	143 D 102
THE WAY OF EXPLODING FIST	71
THEATRE EUROPE	119
WHO DARES WINS II	380
WINTER SPORTS	110
WOLRD CUP	110
YIE AR KUNG FU	120
ZORRO	130
1815 3D FLIGHT	195 D
3D VOICE CHESS	154 D
3D BOXING	108
3D BOXING 3D GRAND PRIX	142 D
5° AXE	190
	1

### COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX!

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

(France Métropolitaine)
Chêque bançaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F Réservation possible par téléphone

Démonstration permanente Des spécialistes Des imports
Les derniers logiciels Des exclusivités
Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à : COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Pares NOM	TITRES PRI
ADRESSE	Participation aux trais de port et d'embaltage
TÉL	Precisez votre ordinateur de jeux :  Li THOMSON LI ATARI DOS LI AMSTRAD LI ORIC LI MEX LI CEA LI SPECTRUM

### TILTJOURNAL

mordus les doigts. Comparons les jeux avec le . cinéma: les premiers sont les cartoons du deuxième.

Je cherche en vain dans le jeu l'équivalent des documentaires, pornos, romances, art et essais...

 Je souhaiterais une explication de votre conception du jeu « artistique ».

 Ce sont les gens et non les objets qui constituent les facteurs d'évolution. Regardez et vous verrez que les jeux actuels sont toujours centrés autour des objets : on les cherche, on les ramasse, on les « descend » à l'épée ou au rayon laser. Les personnages présents sont sans sentiments: des figurants ou de la chair à pâté. Je veux introduire un nouveau concept: « la personnalité artificielle » c'est-à-dire créer, modéliser et intéger la personnalité humaine dans les programmes. C'est certainement très dur mais c'est ce qui fait les grands artistes. Les peintres ne traduisent-ils pas les sentiments en phénomènes mécaniques, jeu d'ombre et de lumière sur la toile par exemple? Il faut capter suffisamment de sentiments et réactions et les transposer en algorithmes pour que le jeu soit possible.

- Pourriez-vous me donner un exemple?

— Il y a trois ans, j'ai écrit un jeu: Gossip (cancans) pouvant illustrer mes idées bien que très primitif. Le but de la partie: devenir populaire, se faire aimer au sein d'une équipe de huit personnes, assises à côté de leur téléphone, en cancanant les uns sur les autres. Celui ou celle qui reçoit le plus d'invitations pour aller danser au bal du lycée a gagné. Ce jeu n'a jamais été vendu. A l'époque Atari avait de sérieux problèmes. En fait Gossip m'a servi d'étude pour un jeu médiéval beaucoup plus ambitieux appelé Excalibur. En gros, le roi Arthur doit sonder ses vasseaux, deviner ce qu'ils ressentent pour anticiper leurs réactions. Bref, on ne tire plus sur les gens, on prend en compte leur tempérament, on s'inquiète d'eux. De même la personnalité du joueur intervient. « Interaction » est le mot clé.

#### N'est-ce pas plutôt le résultat d'une démarche intellectuelle?

 Effectivement mes jeux sont intellectuels.
 Je préférerais qu'ils soient artistiques. Bethoveen n'a pas besoin d'être intellectuel et pourtant il atteint l'âme... de tout le monde.

– Votre conception du jeu est-elle partagée au sein de la profession?

— Je ne suis pas un prophète, loin de là. Mes propositions sont très rarement défendues par les autres concepteurs. Mais cela change lentement. La technologie évolue très vite, les mentalités beaucoup moins. C'est très frustrant pour moi. En deux ans, l'industrie a beaucoup souffert, beaucoup de gens se sont retrouvés au chômage. Depuis le succès de mon dernier jeu Balance of power sur Macintosh, le milieu dresse l'oreille à mes idées. Et pourtant, j'ai eu du mal à le faire publier. Seul Mindscape (Déjà vu) a accepté les risques. Business et talent ne sont pas des amis.

#### – Pouvez-vous nous dire quelques mots de ce jeu?

— Il s'agit d'un jeu de géopolitique de l'ère nucléaire. L'objectif est simpliste : empêcher la guerre tout en gagnant le plus de prestige possible. Bien sûr vous avez le choix entre être le président des U.S.A. ou le secrétaire général du PC d'U.R.S.S. Vous signez des traités avec l'Italie, envoyez la C.I.A. ou le K.G.B., déstabilisez les gouvernements, parachutez des forces militaires en Lybie, renversez le pouvoir au Nicaragua... Cela se termine devant l'O.N.U. en pleine crise diplomatique. Tout est histoire de compromission et d'intimidation, sachant qu'au dernier stade — lacher de bombes — les deux parties sont perdantes.

- Quels sont vos projets?

— Je prévois à long terme d'écrire un jeu sur les gens et leur comportement. Imaginez : votre bateau a coulé et vous vous retrouvez perdu sur une île en pleine milieu du XVIIII siècle. L'histoire tourne autour de vos relations avec les indigènes, les belles du coin, le grand chef. Chaque personnage possède sa propre personnalité, ses sentiments et ses rancœurs. Il n'y aura pas de gagnants ni de perdants.

- N'est-ce pas perdre un peu d'attrait?

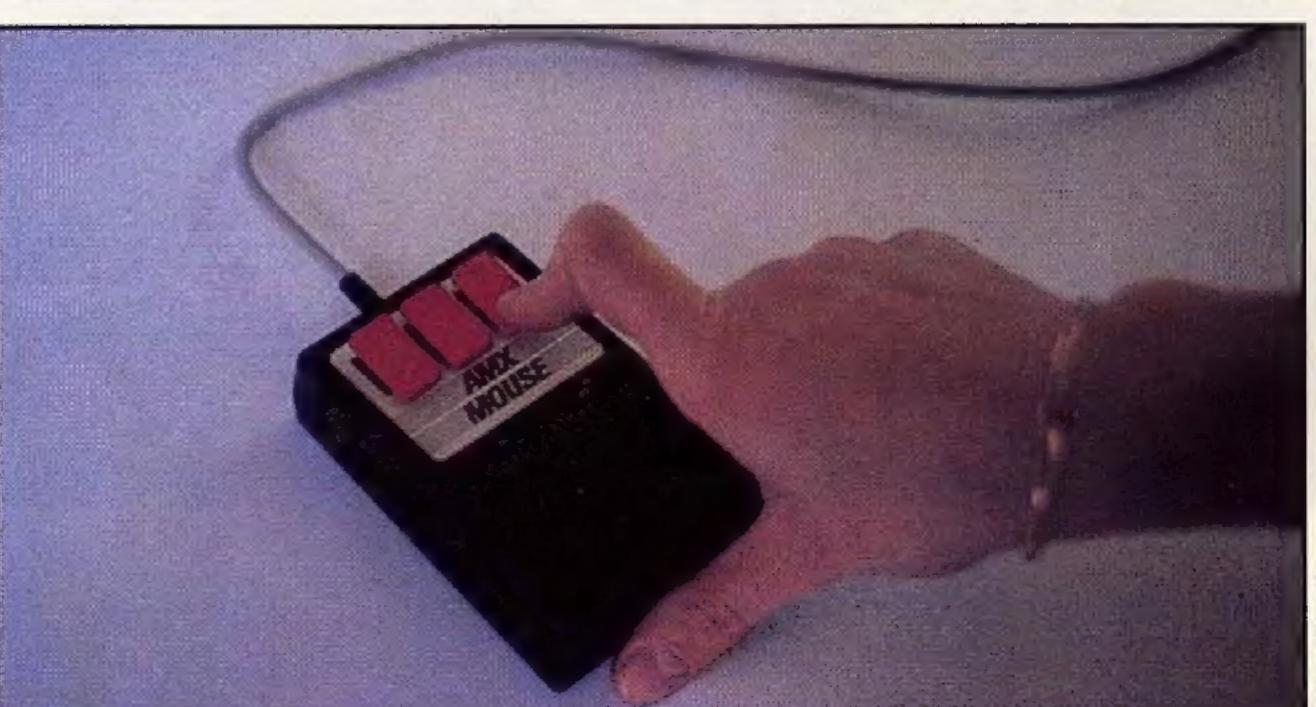
Les gens se moquent des points. Ce qu'ils désirent c'est être admirés et aimés. Je veux créer une audience imaginaire inclue dans l'ordinateur qui jouerait le même rôle que les spectateurs d'une salle de cinéma.
Vous êtes le héros d'un film, tout le monde vous fixe. A la fin du spectacle, si les spectateurs applaudissent, cela signifie qu'ils sont heureux, que vous faites du bon travail. Pas besoin d'incarner un personnage positif. Si vous êtes un méchant et décapitez une blonde princesse avec style, le public applaudira aussi...
Mon but est de récréer artificiellement cette évaluation.

Propos recueillis par Véronique Charreyron

### Le Télestrat

Eureka commercialise un nouvel Oric! Serait-ce un avatar du Stratos, le micro-serpent de mer? Non, perdu. Télestrat n'est pas le Stratos, même si son aspect ressemble beaucoup aux prototypes entrevus. Le Télestrat, c'est un Atmos télématicien (?) Un micro résolument orienté vers la communication qui, grâce à un émulateur Minitel intégré, se passe de modem. A vous les pages écrans sauvegardées en couleur, la mise en place d'un centre serveur personnel, grâce à l'éditeur de pages Vidéotex et à la création d'arborescences, et l'utilisation d'une boîte aux lettres. Un vidéo-répondeur décroche tout seul et enregistre les messages. Ceux-ci seront consultés à distance à partir de n'importe quel Minitel.

La base du Télestrat est constituée d'un Atmos, mais avec de nombreuses améliorations. Pour commencer, suprême attention qui va faire se pâmer tous les « oricmaniques », deux prises pour manettes de jeu à la norme Atari. Mais également sorties normalisées RS 232 et Centronics, interface Midi, clavier « Azerty » et contrôleur de disquettes intégré. Le Télestrat se contente donc d'un lecteur « esclave », moins cher. Enfin, dernier cadeau, un Basic très enrichi, avec 250 instructions. Le tout pour un prix proche de celui de l'Atmos, puisqu'il est vendu 3 990 francs avec un lecteur de disquettes.



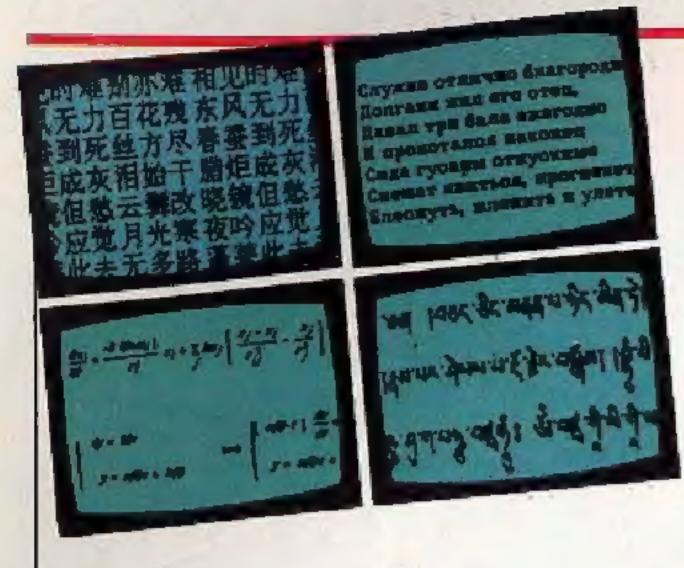
AMX Mouse

La souris pour Amstrad fait son entrée au pays des fromages. L'apparence est sauve.
L'esthétique du Macintosh est au rendez-vous.
Malheureusement, les miracles n'existent pas en informatique. La souris et le logiciel graphique, AMX Art, qui l'accompagne n'ont hérité que de la forme et non du fond. Pourtant tout y est : menus déroulants à ne plus savoir qu'en

faire, en haut en bas et sur les côtés, fenêtres de défilement, trente-deux motifs de remplissage, aérographe ou pistolage, ainsi que toutes les fonctions classiques de cercles, rectangles, loupes, grille d'asservissement... A l'essai on s'aperçoit très vite des failles du produit. La validation du déplacement de la souris, le B.A.BA, est tout sauf performante. Elle a toujours plusieurs métros de retard. Ce n'est plus une souris mais un escargot. Les manipulations qui devraient être simplifiées, c'est le but de la manœuvre, deviennent lentes et

Patrice Desmedt

### TILTJOURNAL



# Informatique sans frontières

Un Amstrad sinisé, un Commodore flirtant du côté des Mille et une nuits ou encore un IBM PC mathématicien capable d'afficher « log », « sinus », « epsilon » et « gamma », c'est désormais chose faite.

Le Centre de Recherches et d'Etudes Linguistiques s'est attaqué à la traduction informatique des particularités calligraphiques du grec, de l'arabe ou encore du chinois et ses cinquante-sept mille idéogrammes.

Le CREL formé d'une équipe pluridisciplinaire d'informaticiens et de linguistes a présenté ses terminaux multilingues au FIT lors de la journée réservée aux « premières mondiales technologiques » de la région Provence-Alpes-

Côte-d'Azur, en janvier dernier. Une démarche d'ouverture que Gilles Linares, directeur des recherches présente en ces termes : « Nous voulons mettre le matériel informatique au service des langues, écritures et cultures du monde entier, les peuples doivent pouvoir accéder à une communication moderne dans les langues qui sont les leurs. » De cette recherche sont nés « Scribel », « Calame » et « Qi Lin ». Leur prix est élevé, entre 20 000 et 35 000 F, mais adapté au marché. De telles machines s'adressent avant tout aux grandes entreprises et universités dans des domaines tels que la traduction, la documentation ou l'enseignement. Connectables à tous les micros familiaux grâce à leur interface RS 232C, ils peuvent également émuler des terminaux Minitel. « Scribel » est plus particulièrement adapté à l'écriture des langues d'Europe, « Calame » au monde arabo-latin et « Qui Lin » au chinois.

La méthode basée sur l'écriture phonique du chinois, la transcription Pynyin, permet de retranscrire plus de 6 700 idéogrammes. Les jeux de caractères sont résidents donc stockés en ROM dans le terminal lui-même, ce qui décharge l'ordinateur de toutes les tâches de représentation graphique des caractères. En parallèle l'entreprise développe toute une gamme de produits comprenant, entre autres, des logiciels d'assistance à la traduction, des imprimantes laser adaptées à la multi-écriture. La tour de Babel informatique prend corps. La suprématie de l'anglais serait-elle remise en question?

<u>Le joystick</u> aérien

L'ignorant croira vous surprendre en pleine crise de mégalomanie singeant Karajan dans son exécution de la « Septième » de Beethoven ou encore pensera assiter à une régression mentale accélérée : il teste ses aptitudes psychomotrices? Que nenni! Il s'agit tout simplement du dernier né de la nombreuse famille des manches à balai. Celui-là joue l'autonomie et l'indépendance. Léger, sans socle, il évolue dans les airs, au gré de vos crampes ou positions de force. Sous sa gaine se cachent deux ampoules au mercure, suivant l'inclinaison, la bille de mercure établira le contact. Ultra sensible il réagit au moindre mouvement.



Déroutant au début, il deviendra vite indispensable aux stackanovistes des jeux d'action. Imaginez-vous confortablement installé dans un transat ou paresseusement allongé sur votre lit, en train de remporter les courses de haies, c'est grisant. Connecté directement sur la ventouse, il reste plus maniable et ergonomique que nos anciens joysticks fichés sur des

piédestals encombrants. Fabriqué en Allemagne par John Hall Computer Division, il est importé en France par B.Y. Informatique, 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.

### Le Mac prend des couleurs

Le Macintosh d'Apple est un superbe ordinateur. Tout le monde est d'accord làdessus. Mais il avoue un gros défaut : il reste désespérément gris, quelles que soient les circonstances. Une société indépendante a enfin relevé le défi. International computer, spécialiste français de micro-informatique, sort en première mondiale une carte couleur « MaCouleur/Prism » qui s'adapte à l'intérieur de n'importe quel Macintosh. Cette carte est munie d'une prise R.V.B. qui permet de connecter le Mac sur un téléviseur muni d'une prise péritel ou sur un moniteur. Grâce à elle, le Mac prend 16 couleurs de base qui, par superposition, peuvent donner théoriquement — 65 535 nuances, avec une définition de  $342 \times 512$  et de  $512 \times 512$ . Les programmes graphiques classiques fonctionnent avec « MaCouleur »: Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft. Pour Mac Paint, un peu de patience sera nécessaire. « MaCouleur » est vendue près de douze mille francs. Pas vraiment donné. Mais quand on aime on ne compte pas. Et avec toutes ces couleurs, le Mac rivalise avec ses jeunes et sémillants concurrents aux dents longues. International computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.72.26.26.

### Le créateur du mois : Bertrand Brocart



Le jeu est quelque chose de trop sérieux pour être confié à des informaticiens. Comme 99 % des concepteurs, Bertrand Brocart, trente-trois ans, plus connu sous le nom de Cobra Soft est rentré dans le monde des bytes par la petite porte. « J'ai commencé par acheter un tas de bouquins auxquels je n'ai rien compris pour finir au club Microtel de Chalon penché sur un TRS 80. » La suite est classique: « Dès que le ZX 80 est sorti j'ai bondi dessus. Folklorique, côté gestion de l'affichage. Ensuite je me suis abandonné au ZX 81 et à l'Oric, une véritable révolution dans le monde de la micro. L'imprimerie dans laquelle je travaillais fonctionnant à mi-temps, j'ai décidé d'être revendeur Oric. C'est comme ça que j'ai rencontré Bertin, l'homme qui pense en héxadécimale, avec

qui j'ai monté la SARL. » La vocation d'éditeur de Bertrand Brocard est venue par nécessité « l'avais écrit un programme de gestion sur Oric, tout le monde le trouvait très bien mais personne n'en voulait. J'ai envoyé un mailing aux boutiques. » Cobra soft démarre début 84. « Nous sommes arrivés à la fin de l'ère Oric avec de bons produits comme le Pineball ou Meutre à grande vitesse. Heureusement nous avons su rapidement faire le bon choix, le choix Amstrad. » Résultat : 20 000 ventes pour MGV. Finis les utilitaires, Cobra pense jeux et éducatifs. « Quand nous concevons un jeu nous visons toujours la facilité d'adaptation sur Thomson, Amstrad. Dans Meutre sur l'Atlantique nous avons travaillé sur la mémoire en pokant. » La vision du jeu de Bertrand Brocard ne laisse pas de place aux petits softs d'arcade « shoot them up. » « Je travaille beaucoup à partir de la réalité, cela se sent dans les jeux. Pour Meutre sur l'Atlantique, je suis allé aux archives de la marine, j'ai rencontré des commandants de bord, étudié les plans du Normandy. Une année de travail. » Le prochain jeu, une histoire de croiseurs (arcade, aventeure, réflexion, stratégie) est littéralement mis en scène avec des maquettes. « Cela remet les idées en place et permet de créer une ambiance. D'autre part les gros produits auxquels on joint des éléments extérieurs mettent à l'abri du piratage. » Cofé pécunier, pas de délire « J'ai deux casquettes : l'auteur de chez Cobra Soft ne se porte pas si mal, l'éditeur vivote. Cobra reste la seule petite société à ne pas être mangée. »

### TILTJOURNAL

### Premier cierge



La mode est aux revues hyper-spécialisées, consacrées uniquement à une machine. Dernière nouveauté en date, le trimestriel « lcônes », qui voue un culte non dissimulé au Macintosh d'Apple. Réalisé sur Mac — c'est le moins que l'on pouvait attendre — « lcônes » propose des concours, des informations sur les nouveautés, logiciels et extensions, sur les salons, des entretiens (avec Jean-Louis Gassé dans le premier numéro), des conseils d'utilisation, des présentations de jeux. Une absence remarquable : pas de listings. Nouvelle preuve que le Mac est — encore — une machine à part.

Icônes, 20 F, 135 bis, rue du faubourg de Roubaix, 59800 Lille. Tél.: 20.06.30.37.

### A la carte

La logithèque du QL s'enrichit. Une initiation au Logo, des utilitaires, une « boîte à outils »

Grâce à la société Pyramide, la bibliothèque du QL s'enrichit de toutes une série de logiciels utilitaires: Logo-tortue est une initiation au Logo ne retenant que la partie tortue et excluant le traitement de liste (Micro-cassette Pyramide; prix: D) Nucleon pour sa part est un ensemble de cinq utilitaires. Esquisse permet de créer un dessin qui sera ensuite sauvegardé sous forme d'un programme Super-Basic. Caractères, comme son nom l'indique, aide à la création d'autres jeux de caractères. Maestro, pour sa part, vous facilitera le travail d'écriture de partition musicale. Fenêtre crée facilement des fenêtres d'écran de tous types et génère un programme

Super-Basic correspondant. Enfin Leonardo est

un second logiciel d'aide à la création graphique. Plus puissant que les précédents, mais qui ne gènére pas de programme Basic. Cependant les écrans pourront être condensés pour gagner un peu de place en mémoire. (Micro-cassette Pyramide, prix : D) Compta personnelle est un logiciel de gestion familiale, assez complet et bien réalisé, mais l'intérêt de ce type de logiciel pour un usage familial nous a toujours échappé (Micro-cassette Pyramide; Prix : D)

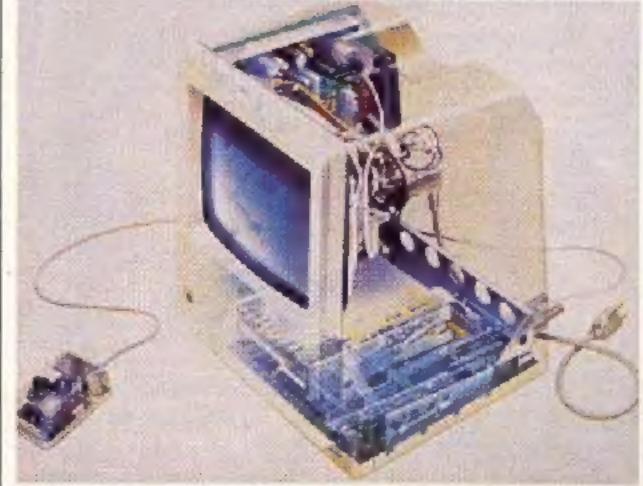
QL Remember s'apparente à un logiciel du même nom sur Macintosh. C'est un bloc-note « intelligent », capable de rappeler, en fonction d'un critère, les notes stockées, avec même la possibilité de protéger certaines notes avec une clé. Un bon logiciel (Micro-Cassette Puramide: Prix : D)

Pyramide; Prix: D)

Tridim est très intéressant. Il s'agit d'un outil de création et de représentation d'objet en trois dimensions. Cette création peut se faire en plusieurs étapes pour les formes très complexes, les différentes parties étant ensuite fusionnées pour faire un tout. Un logiciel complémentaire permet de manipuler les objets ainsi créés, mais cette manipulation est trop lente et empêche ainsi tout effet d'animation (Micro-Cassette Pyramide; Prix : E)

Enfin Cartridge Doctor est plus particulier. Ce programme permet en effet de récupérer automatiquement la très grande majorité des cassettes endommagées et d'examiner et de compléter éventueilement les secteurs très atteints. Un logiciel quasi-indispensable vue la fiabilité douteuse des microdrives (Micro-cassette Talent; Prix : C)

### Le Mac joue les durs

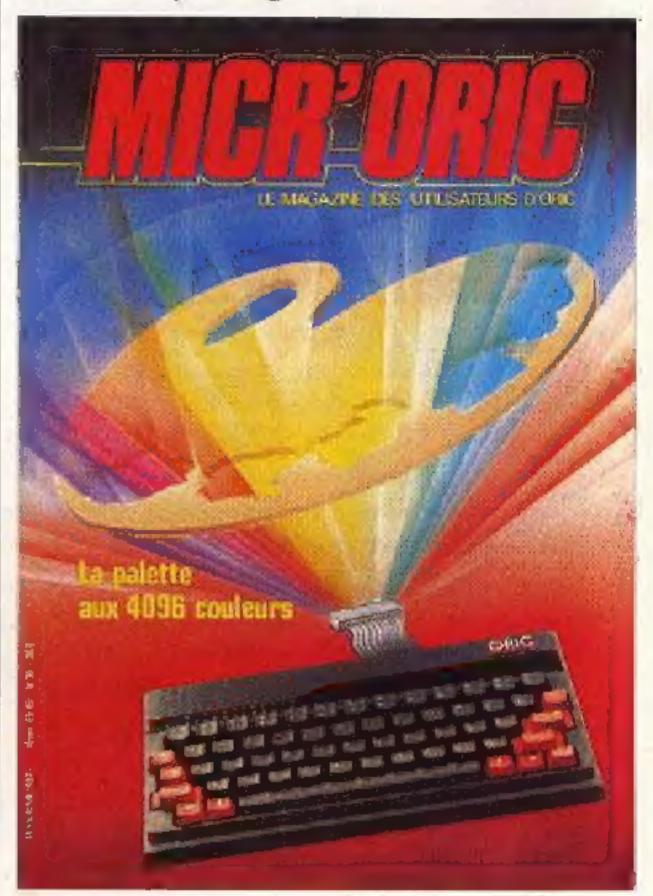


Le Mac réajuste son rimel. Devant les coups de butoir de la concurrence, des compatibles PC à l'Amiga en passant par le 520 ST+, Apple ne pouvait pas rester inactif. Le successeur du Mac arrive bientôt, tout le monde le sait. Seuls les responsables d'Apple osent encore affirmer le contraire. Alors, ils occupent la galerie. Avec par exemple ce disque dur d'une capacité de vingt mégas, cinq fois plus rapide qu'un lecteur de disquettes. Le tout pour le double du prix d'un 520 ST en configuration complète: 18 500 F.

#### ERRATUM

### Non, Micr'oric n'est pas mort!

Nous avons annoncé par erreur l'arrêt de cette revue entièrement consacrée à l'Oric dans le « Micro-star » de notre précédent numéro. Micr'oric vit toujours, et vit bien. Au sommaire du dernier numéro : la réalisation d'une palette graphique de 4 096 couleurs, des listings, des trucs et astuces pour mieux programmer, une interview du directeur d'A.S.N., etc. Micr'oric, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-St-Léger.



# Apple et Minitel connectés

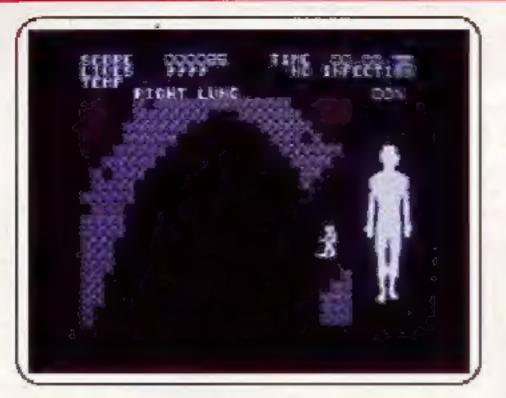
Loriciels fait des émules. Le principe du Loritel, Tilt d'or 1985, qui permet d'utiliser le modern du Minitel et de le connecter avec un micro-ordinateur, est également utilisé par d'autres sociétés. Marvie propose le M 232 pour connecter un Apple II à un Minitel. Il permet le stockage de pages vidéotex, et la connexion automatique à un serveur à partir de Transpac, l'envoi de mots de passe, la sauvegarde de pages, la déconnexion, toujours automatiquement, le tout avec un affichage 80 colonnes.

Après avoir raccroché, les pages sauvegardées se lisent sans difficulté. Dernier raffinement, la préparation d'un texte avant de se connecter à un serveur pour l'envoyer d'un seul bloc, d'où un gain de temps appréciable, et donc un gain financier. Prix: 695 F, pour Apple IIc, IIe, ou II +. Marvie SARL, 105, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél.: (1) 42.55.86.78.

### TILIJOURNAL



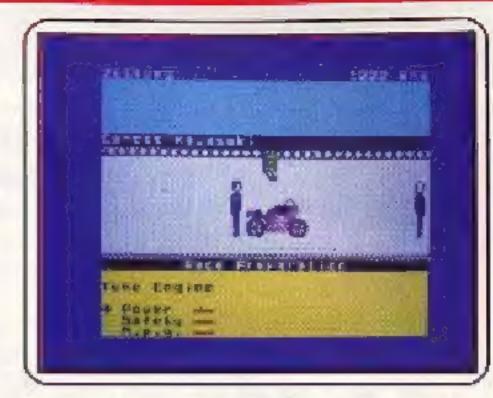
La princesse de Riim: vue la qualité de ce logiciel mi-arcade mi-aventure je ne donne pas six mois à Logimicro. Niveau « Sésame » dans la programmation: graphismes fil de fer, animations Basic. Seuls les plus adaptés aux conditions du milieu s'en sortent. C'est Darwin qui l'a dit. (K7 Logimicro pour TO7/70. Prix: A. Intérêt: \*).



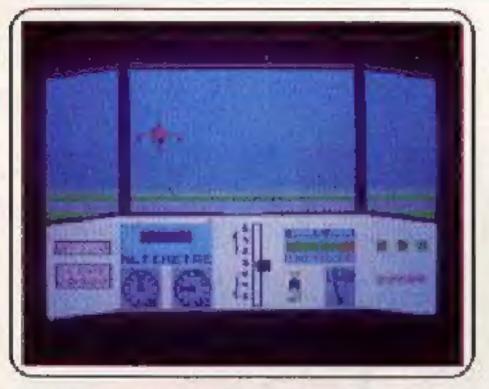
Fantastic voyage: se déroule comme le film, à l'intérieur du corps humain. Il faut récupérer les six bouts du sous-marin avant la mort du savant « porteur » Vous soignez les infections au laser, les turneurs au globule blanc. Facile et lent. Un thème original déjà exploité sur Apple. (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix : A. Intérêt : \* \* \*).



Spook: un petit enzyme jaune, vorace de plules et poursulvi par des fantômes, cela ne vous rappelle rien? Le graphisme et l'animation sont corrects mais pourquoi diable les programmes n'ont-ils pas d'idées plus neuves pour enrichir la bibliothèque des « nouvelles » machines? (Micro-cassette Eidersoft, pour QL. Prix: C. Intérêt: \*\*\*).



Endurance: ce logiciel rappelle Formula one (voir Tubes), version course de motos. Simulation de gestion d'une écurie de course, Endurance est frustrant. Choix du pilote, de la machine, des pneus, etc., puis la course, à laquelle on assiste en spectateur. Ennuyeux. (K7 C.R.L. pour Amstrad. Prix: B. Intérêt: \*\*).

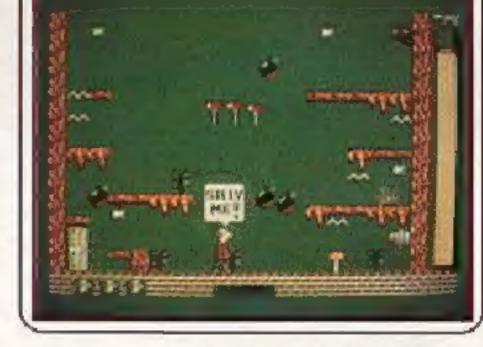


Solell noir: à bord de votre Star warrior vous parcourez l'espace à la recherche de bases de ravitaillement permettant aux vaisseaux amis de s'échapper. Attention vous servez de mire aux ennemis et les météorites pleuvent. Classique. Un regret : on évalue mai la position de ses canons. (K7 Loriciels pour TO7/70 et MO5. Intérêt : \*\*).

# Coup d'eil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir.

Voici l'avis de nos spécialistes.



Contraption: le savant fou, inventeur de la machine ultime, court à la recherche des pommes d'or pour l'alimenter. Enième jeu à tableaux multiples, Contraption ne brille pas par son originalité. Le graphisme est réussi, les couleurs également, et l'humour n'est pas en reste. (K7 C.R.L. pour Amstrad. Prix: B. Intérêt: \*\*).



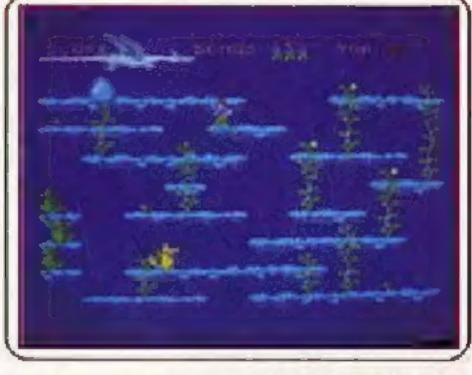
Buggy 2: pas de route pavée, du tout terrain. Les obstacles, rochers, bornes, vous arrivent en plein pare-brise. Un « rallye » de plus, rapide et assez difficile. Le graphisme est correct et le scrolling très réussi. Amusant: les sauts de la Buggy qui décolle par moments. (K7 Chip pour Amstrod. Prix: B. Intérêt: \* \* \* \* \*).



Harvey Smith showjumper: Saut d'obstacle assuré (cheval ou cavalier). Un œil sur le parcours redéfinissable pour sauter les obstacles dans le bon ordre; un doigt léger sur le joystick pour régler les allures et préparer l'élan: le sans faute est à votre portée. (K7 Software projects pour M.S.X. et C 64. Prix: B. Intérêt: \*\*\*\*.



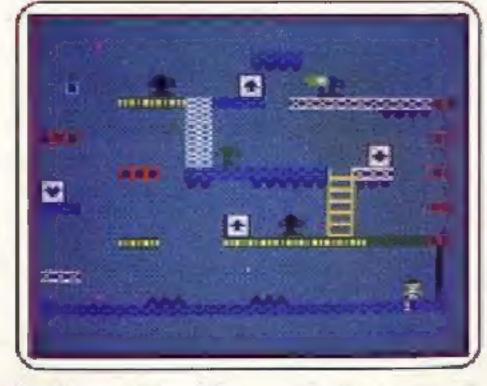
Vortex: traitement de texte d'une qualité étonnante pour l'Oric. Le menu est clair. Le curseur et la frappe sont rapides. Numération, justification, insertion, destruction de paragraphes entiers sont accessibles instantanément. Malheureusement le clavier reste « qwerty ». (K7 Loriciels pour Oric/Atmos. Prix: C Intérêt: \* \* \* \* \* \*).



Dragon: le but: tuer les dragons plus ou moins mobiles selon leurs couleurs. D'autres dragons ailés vous bombardent lentement de rochers. Pour se faire écraser, il faut le vouloir. Le magot: des diamants rouges et verts. Banal et ennuyeux à crever. 20 écrans de difficulté variable. (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix: A. Intérêt: \*).



Dossier G: quelle est la responsabilité de chacun des participants de l'affaire Greenpeace? C'est à vous de le découvrir en par-courant les journaux et en répondant à une série de questions. Un logiciel loufoque à souhait où l'humour pallie à l'absence de graphismes. Pour rire entre amis. (K7 Cobra, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : \*\*\*).



Fu Kung à Las Vegas: Fu Kung est soidisant un maréchal américain chargé de dépister les casinos malhonnètes. Un dessin simpliste avec un petit Chinois qui doit éviter des pistons et des bosses. Les obstacles sont bien gros, bien identifiables. Une erreur ou une escroquerie? (K7 Amsoft pour Amstrad. Prix: A. Intérêt: \*).



Realm of impossibility: votre but: vous enfoncer toujours plus loin dans treize donjons différents en échappant aux multiples monstres qui vous poursuivent. Graphisme, animation et scénario lamentables sur Spectrum. Et dire que ce jeu est classé parmi les cinq premiers aux Etats-Unis! (K7 Ariolasoft, pour Spectrum. Prix: B. Intérêt: \*).



Le Mans 2: seul intérêt de ce logiciel, le joueur se trouve à l'intérieur de l'automobile. Dans les tournants, les bras du pilote tournent le volant. A part cela, Le Mans 2 est faible. Lors des dépassements, il n'y a pas de risque d'accident. Décevant. (Softcard Electric Software pour M.S.X. Prix: C. Intérêt: \*\*).



### UN SYNTHÉTISEUR VOCAL POUR CHAQUE ORDINATEUR

#### DISPONIBLES CHEZ TOUS LES REVENDEURS

Nos synthétiseurs vocaux fonctionnent à base de formants et sont programmables par phonèmes, mots, phrases, syllabes, en toutes langues à partir d'une seule instruction basic.

Programmation très facile pour tous.

Possibilité de créer ses propres langages phonétiques de base, y compris en langues étrangères ; en effet, TECHNI-MUSIQUE et PAROLE INFORMATIQUE dispose d'un outil spécialisé permettant la numérisation de mots, phrases, enregistrés sur bandes magnétiques (études de langages à la demande)

### Livrés d'origine avec 2 logiciels :

- démonstration parlante, chantante,
- langage français composé de 103 éléments phonétiques, complété d'un module de développement de mots, phrases.

#### Autres logiciels:

- VOCAGRAPHIC, logiciel de qualité professionnelle permettant l'étude de ses propres langages (visualisation des courbes de formants, pitch, volume). Disponible sur Thomson, MSX, Commodore, Amstrad.
- VOCA1/FR data de 300 mots courants français (support disquette ou papier).
  - logiciels éducatifs divers (suivant ordinateurs).

### SYNTHÉTISEURS, ACCESSOIRES

#### THOMSON (MO5, TO7, TO7/70, TO9, NANORESEAU)

- 1 Synthétiseur Cass. : 499 F, disq. : 530 F. Sortie déport bus extérieure pour connection autres périphériques, amplification sur console, TV. Sortie ampli ext. (version établissements scolaires : sortie casque stéréo)
- 2 Connecteur railonge pour TO7, TO7/70, TO9.: 30 F
- 3 Casque stéréo version écoles : 60 F

#### AMSTRAD (CPC 464, 664, 6128)

- 4 Synthétiseur Cass.: 499 F, disq.: 530 F. Sortie son/haut-parleur ordinateur El ampli ext. Déport bus ext.
- 5 Ampli / HP optionnel, 1,5 W mono: 110 F, 3 W, stéréo: 220 F
- 6 Cáble rallonge pour connection lecteur disquettes sur 464 : 170 F

#### MSX (tous modèles)

- 7 Synthétiseur Cass.: 520 F. Sortie son sur moniteur ou TV. Sortie ampli ext. Entrée connecteur HE9 femelle (modèle Yamaha). Sortie bus ext. mâle.
- 8 Câble rallonge pour ordinateurs ne disposant pas de sortie HE9 mâle : 120 F (connection sur port cartouche).

#### **COMMODORE (64, 128)**

9 Synthétiseur - Cass.: 600 F, disq.: 640 F. Livré avec ampli + boule HP. Sortie son ampli ext. déport bus.

#### **ORIC** (Atmos)

10 Synthétiseur - Cass.: 550 F. Utilise le HP interne de l'ordinateur. Sortie son ampli ext.

Ampli / HP mono 1,5 W: 110 F; stéréo 3 W: 220 F

TECHNI-MUSIQUE ET PAROLE INFORMATIQUE

Centre commercial, rue Fontaine-du-Bac 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 73 26 21 04 re de l'ordinateur.
F SICOB Stand 256 A. Hiveau A.



### G.I. le label des meilleurs jeux

**GUILLEMOT International Software** 

### AMSTRAD

- Rambo Crafton
- Cauldron They sold a million
- Fighter pilot Who dares wins
- Sorcery plus 3D Grand prix
- Skyfox
- Yie ar kung fu Way of expl. first
- + Eden blues Warrior +
- Highway encounter
- Cyrus chess Meurtre sur l'atlantique
- Macadam bumper
- Spy vs spy
- Zorro

### Ocean

Palace Software

Hitsquad Digital intégration

Alligata Virgin

Amsoft exopal Arcola electric arts Konami imagine

Melbourne

Ere

Rainbow

Vortex Vortex

Intellig. chess soft Cobra

Ere

Beyond Datasoft

### COMMODORE 64

- Uridium
- Time tunnel Yie ar kung fu
- They sold a million
- Desert fox Hardball
- Kung fu master
- Law of the west Nine princes in amber
- Commando
- Revs Scalextric
- Psi 5
- Azimuth † Scarabaeus

Hewson U.S. Gold

Konami Hitsquad Sidney

Accolade Data east

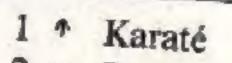
Accolade Telarium Elite

Firebird

Leisure genius Accolade Interceptor

Ariola

### THOMSON



Beach head La malédiction du Thaar

Choplifter

Enquête à la loupe

Infogrames Access. Fil

Coktel vision Fil

Vifi



ORIC ATMOS Macadam bumper Copra IJK Formule 1 Bre Xenon 3 Ere Triathlon IJK Mission delta Zorgons revenge Domark Damsel in distress A view to a kill

MSX Knight lore Alien 8 Oil's well Ultimate Sorcery Ultimate Sierra aackosoft/ Computer hits 6 Super chess Virgin 3D Knock out Beaujolly Boulder dash Kuma \* Ping pong Alligata Orpheus Konami

### LEMOTANTERNA SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - 299 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F



SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA! BP 3 - 06740 Châteauneuf ·Tél. 93.42.57.12 ENCORE PLUS DE TITRES... ENCORE MOINS CHERS!

#### \_COMMODORE 64. INCROYABLE! THEY SOLD A MILLION 2 NF

+ BRUCE LEE + MATCH POINT (tennis) + KNIGHT LORE 115/145 F + MATCH DAY (foot)

#### THEY SOLD A MILLION I OF + BEACH HEAD

95/125 F + DECATHLON + THE STAFF OF KARNATH

#### + JET SET WILLY ARCADE HALL OF FAMENT

+ SPY HUNTER + TAPPER

95/125 F + UP N DOWN + BLUE MAX

95 F

#### + AZTEC CHALLENGE **ALBUM VIRGIN 2**

+ AIRWOLF

+ CAULDRON + WORLD CUP FOOT

CHUCKIE EGG 2 TIR NA NOG

ALBUM OCEAN + HUNCHBACK

49 F + MR WIMPY + CHINESE JUGGLER

### - NOUVEAUTES-

NOUVEAU	1 E 2
	CID
ALTERNATE REALITY	89/195 F
ARCADE CLASSICS	89/139 F
BACK to the future (NF)	95 F
BAT MAN	89 F
BOMBJACK (NF)	89/139 F
BOUNDER (NF)	89 F
COLOSSUS CHESS IV	120/170 F
CRUSADE INEVROPE	145/195 F
CYBER RUN(NF)	95 F
EIDOLON (NF)	
ELECTRAGLIDE	
GREEN BERET	89 F
HUMAN TORCH	89/139 F
KERMIT STORY MAKER.	95/145 F
KNIGHT OF THE DESERT	89/139 F
KORONIS RIFT (NE)	95/145 F
LAW OF THE WEST	95/145 F
LEGEND amazon women(NF)	85/145 F
NIGHT SHADE (NE)	95 F
PARADROID	79/135 F
PENTOGRAM(NF)	85 F
PING PONG	89 F
PSI 5 trading company (NF).	89/139 F
REBEL PLANET	89/139 F
ROLLER COASTERNE	89/135 F
SAUCER ATTACK	95 F
SPACE DOUBTS	95 F
SUPER TEST Decathlon.	95 F
TEMPLE OF APSHAL	99/149 F
THE CAUSE of chaos	89 F
THE TRANSFORMERS.	89 F
TRAFIC (F)	119 F
VIIII	89 F
	MANAGES

YE AR KUNG FU . . . . . 89/125 F

-HIT PARADE
ASYLUM (NF) 99 F
BALL BLAZER OF 99 F
BEACH HEAD 2 NF) 89F/139 F
CAULDRON NF 79 F
COMMANDO NF 85 F/135 F
DESERT FOX NF 89 F/139 F
ELITE 135 F
FIGHT NIGHT (NE) 89/139 F
Frankie goes to HWD NF . 89 F
HARD BALL (NE) 89 F/139 F
HYPERSPORTS NF 89 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF) 89/139 F
KARATEKA NE 95 F
KENNEDY APPROACH (NF) 89/139 F
KUNG FU MASTER NF 89/139 F
LITTLE computer people NF. 95 F
MACADAM bumper NF) . 145 F
MERCENARY 89 F
PITSTOP 2 (NF) 89/139 F
RAMBO NF 85F
RESCUE on fractalus NF . 95/145 F
ROCK'N WRESTLE NF 89/139 F
SCALEXTRIC (NE) 115 F
SCARABEUS (NF) 99 F
SCRABBLE FR 185 F
SHADOWFIRE NF 95/125 F
SKYFOX NF 95/125 F
SORCERY NF 95 F
SPY VS SPY 2 NF
SPY VS SPY NF 95/125 F
SUMMER GAMES 2(NF). 89/139 F
SUPER ZAXXON NE 89/139 F
THE WAY of expl fist (NF). 95/125 F WINTER GAMES (NF). 89/139 F
WHO DARES WIN II 79 F
ZORRO (NF) 89/139 F
TEMPLE OF APSHAL 89/139 F
TIME TUNNEL NF 89/139 F
THE TOTAL PROPERTY OF THE PARTY

### SPECTRUM

ZAXXON NF...... 95 F

TIME TUNNEL NF. 1 89/139 F	+ BRUCE LEE
A VIEW TO A KILL NF 95 F Bataille d'Angleterre NF 119 F Bataille pour Midway FR 119 F	+ MATCH POINT (tennis) + KNIGHT LORE 99 I + MATCH DAY (foot)
BLACKWHICHE (NF) 95 F BLUE MAX 2001 (NF) 89/139 F BOULDER DASH 85 F	+ BEACH HEAD
BOUNTY Bob str back NF. 89/139 F BRIAN JACK 89 F	+ DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY
BRUCE LEE (NF) 89/139 F BUCK ROGERS 98 F BUD BLITZ 95 F	+ RAID OVER MOSCOW

+ AIRWOLF

+ CAULDRON

+ WORLD CUP

+ TIR NA NOG

DRILOR LEC (2) 00/130 E	+ let get witht
BRUCE LEE (NF) 89/139 F	ARCADE MAIL OF TA
BUCK ROGERS 98 F	ARCADE HALL OF FA
BUD BLITZ 95 F	+ RAID OVER MOSCO
DRAGON SKULLE (NF) 89 F	+ BLUE MAX
DECATHLON NE 95 F	+ FLAK
DESIGNER PENCIL NF . 95 F	+ HUNCHBACK II
DRELBS 95 F	+ ROCCO
DROP ZONE 95 F	ALBUM OCEAN (NF)
ENTOMBED (NE) 89 F	+ MR WIMPY
CLIDENA EDANCAIS 140 E	LICHDACK

- F	
145/145 F	
95 F	
85 F	
89/139 F	
	145/145 F 95 F 85 F

Frank Bruno boxing (NF). . . 89 F FRIDAY THE 13TH ... 89 F GHOSTBUSTER (NP.... 95 F

EUREKA FRANCAIS ... 249 F GHOSTCHASER NF. ... 95 F GREAT US road race NF. 95 F GROGS REVENGE .... 95 F

GYROSCOPE	95 F
HACKER	95 F
IMHOTEP	89 F
INDIANA JONES	89 F
INFERNAL RUNNER (NF.)	175 F
INT SOCCER	145 F
JUMPJET (NF)	95 F
MASTER of the lamps NF	
MIG ALLEY ACE NE	
MUSIC STUDIO (NE)	99/149
F NATO Commander	89 F
NEVER ENDING story	89 F
ONE AND ONE	119 F
OPERATION CYBORG.	119 F
OUTLAWS	89 F
PADIRAC FR	119 F
PITFALL NF	95 F
POLE POSITION NE	
RACING destruction set	95 F
RAID OVER Moscow (NF)	89/139 F
	95 F
ROCKY Horror Show NF)	
SOLO FLIGHT (NF)	145/145 F
SPACE SHUTTLE	95 F
SPITFIRE ACE	
STRIP POKER (NF)	89 F
SUPER HUEY	95 F
SUPERMAN (NF)	89/139 F
THE DAMBUSTERS (NF.)	89/139 F
THEATRE EUROPE FR.	
TOUR DE FRANCE NE.	95 F
ULTIMAIII ND	
VEGA FR	
WEB DIMENSION NF	95 F
WIZARDS LAIR	95 F

### INCROYABLE

BRUCE LEE	
MATCH POINT (tennis)	
KNIGHT LORE	99 F
MATCH DAY (foot)	
HEY SOLD A MILLION	1 NF)
BEACH HEAD	
DECATHLON	99 F
SABRE WULF	AAL
+ JET SET WILLY	
RCADE HALL OF FAME	(NF)
RAID OVER MOSCOW	
BLUE MAX	
FLAK	99 F
HUNCHBACK II	
ROCCO	
LBUM OCEAN (F)	
MR WIMPY	
HUNCHBACK	
KONG	79 F
POCO	

+ ESQUIMEAU EDDIE **ALBUM VIRGIN 2** 95 F + CHUCKIE EGG

- NOUVEAUTES -BALL BLAZER OF ..... 85 F BATMAN ..... 75 F

BOMBJACK (F) ..... 85 F CYBERUN NET ...... 89 F GREEN BERET OF ...... 89 F HUMAN TORCH NF..... 89 F INTERNATIONAL KARATE. 75 F KNIGHT RIDER (F) ..... 89 F LEGEND of amazon women NF. 95 F MINDSHADOW NF..... 85 F PING PONG KONAMI. REALM OF IMPOSIBILITY . . . 89 I REBEL PLANET OF ...... 89 F ROCK'N WRESTLE NF. . . . . 89 F SABOTEUR ..... 85 F SORCERY (NF) ..... 95 F SUPERMAN (F) ..... 95 F THE GOONIES (NF)..... 95 F TRANSFORMERS ..... 85 F

### XCEL (NF) ..... 85 1 HIT PARADE

WHO DARES WIN II . . . . . . 79 F

- IIII I MANADE	-	
	135	
BATAILLE pour Midway FR	119	F
BEACH HEAD 2 (F)	85	F
COMMANDO NEL	75	F
FRANKY GOES TO HWD NF.	95	F
GUN FIGHT NF	89	F
HYPERSPORTS (F)	85	F
IMPOSSIBLE MISSION (F)	85	F
	120	F
MATCH DAY (FOOT) NF)	65	F
NIGHT SHADE (NF)	89	F
POLE POSITION NEV	85	F
RAMBO (NF)	85	F
SCRABBLE FR	185	F
SHADOWFIRE (NF)	95	F
SKYFOX (NF)	79	F
SPY VS SPY NF	95	F
SUPER TEST DECATHLON.	65	F
SWORDS AND SORCERY	95	F
THE DAMBUSTERS	89	F
THE WAY OF EXPL FIST (NF).	89	F
WINTER GAMES OF YE AR KUNG FU	75	F
ZORRO (F)	85	Ė

ALIEN 8 NF) ..... 95 F BATAILLE d'AngleterrE FR . . 119 F BOUNTY BOB strikes back (NF). 95 F BRIAN JACK SUPERSTAR . . 89 F BRUCE LEE NF ..... 65 F 10 COMPUTER HITS ..... 79 F EUREKA FRANCAIS . . . . . 249 F FIGHTER PILOT NF ...... 89 F FIGHTING WARRIOR NF. ... 79 F FRANK BRUNO BOXING (F) 85 F HIGHWAY ENCOUNTERS (NF) 95 F 1 OF THE MASK (NF) ...... 95 F MICROSAPIENS FR ..... 119 F MILLIONNAIRE FR ..... 119 F NODES OF YESOD . . . . . . . 89 F ROCK N BOLD (NF) ..... 89 F SOUTHERN BELLE ..... 85 F THE UNDERWURLDE (NF) ... 95, F THEATRE EUROPE NE ... 119 F VIDEO 3 D FR ..... 119 F VIDEO CACL FR ..... 119 F VIDEO FICHES FR ..... 119 F

A VIEW TO A KILL OF .... 105 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est dispo-

### Le club des fanas de la micro (MICROMANIA) BP 3 - 06740 Châteauneuf ·Tél. 93.42.57.12

+DE 50 000 JEUX EN STOCK

### **ATARI 2600** INCROYABLE -= 175 F

SPACE SHUTTLE **ENDURO GHOSTBUSTER** 

### MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION

129 F SUPER FOOTBALL D & L TREASURE OF TARMIN DESENDER CENTIPEDE BUMP N IUMP PINBALL

### ATARI 600/800/XL/130 NOUVEAUTES!

	CD
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON NE	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

### HIT PARADE\_

ALTERNATIVE REALITY ND/195 F

	APPERENTAL LITAR DESIGNATION	
	ARCHON NE	119 F
	BALL BLAZER NF	95/145 F
	BLUE MAX 2001 NF	95/145 F
	BRUCE LEE NF	145/145 F
	CRUSADE IN EUROPE.	145/195 F
	ELECTRAGLIDE	95/135 F
	F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
	GREAT US road race NF	99/145 F
	HUMAN TORCH	ND/145 F
	KNIGHTS of the desett	ND/145 F
	KENNEDY APPROACH.	145/145 F
	MIG ALLEY ACE NE	95/145 F
1	POLE POSITION NF	95/145 F
	REBEL PLANET	ND/145 F
	RESCUE on FRACTALUS	
	SPY HUNTER NE	95/145 F
	SPY VS SPY II	
	SPY'S DEMISE	99/135 F
	SUPER ZAXXON NE	
	TAPPER NE	95/145 F
	THE GOONIES NE	
	THEATRE EUROPE	99 F
	TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
	ZORRO NE	95/145 F
	FREE NE	
	ULTIMAIII	

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON(NF)	125 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF).	95 F
GHOSTCHASER NF	95 F
HACKER (NF)	95/145
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135
MR DO NE	95 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
PAC MAN	95 F
PITFALL II NE	125 F
RIVER RAID	125 F
SMASH HIT VOL 1	145/145
SMASH HIT VOL 2	
SMASH HIT VOL 3	
SOLO FLIGHT	
SPACE SHUTTLE (NF	
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER NE	95 F
BEACH HEAD NF	ND/145
CONAN	ND/149
GHOSTBUSTER	ND/149
KARATEKA	ND/275
SUMMER GAMES 2	

### THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMIN	NA	u	(	H	(		ė		4	٠	à	í	÷	4	ě		120
PULSA	R	11	4			+	1	,			4	+	,	4			130
YETI.		7	4				+			+	4	4	*			*	145

LA PLANETE INCONNUE

#### TO7/70-MO5

NUMERO 10

SCRABBLE

#### ALBUM FIL -

= 259 F

the search is to be a search as	
NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	150 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	150 F

COLISEUM . . . . . . . . . . 150 F

OCEANIA ..... 185 F

LORRAN . . . . . . . . . . . . 165 F

AIR ATTACK ..... 195 F

CHRISTAN ..... 179 F

SOLEIL NOIR	145
LA GESTE d'Artillac	245
OMEGA Planète invisible	195
LAS VEGAS	195
TOUTAN KHAMON	139
POLITIK POKER	09
SORTILEGE	
AFFAIRE VERA CRUZ	149
EXTRA MISSION	109
BLITZ	369
SUPER SIMULATEUR DE VO VOL SOLO (solo flight) . 185	
MOS	
CROCKY 2	110
MILLIONNAIRE	
STANLEY	
TOP CHRONO	
VOX	10/

MISSION DELTA..... 160 F

sur la carte de fidélité.

### 5 F de réduction supplémentaire à valoir

#### ORIC

MR WIMPY	15	F
	39	F
	0	F
	25	F
	25	F
TO SHOULD SEE THE PROPERTY OF	25	F
	25	F
	29	F
	35	F
	35	F
	39	F
	15	F
	49	F
DIAMANT ILE MAUDITE: 14	49	F
AIGLE D'OR 10	69	F
	69	F
	69	F
	25	F
	60	F

### 1AN DE GARANTIE TOTALE

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

### LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE!

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.

Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club, et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque

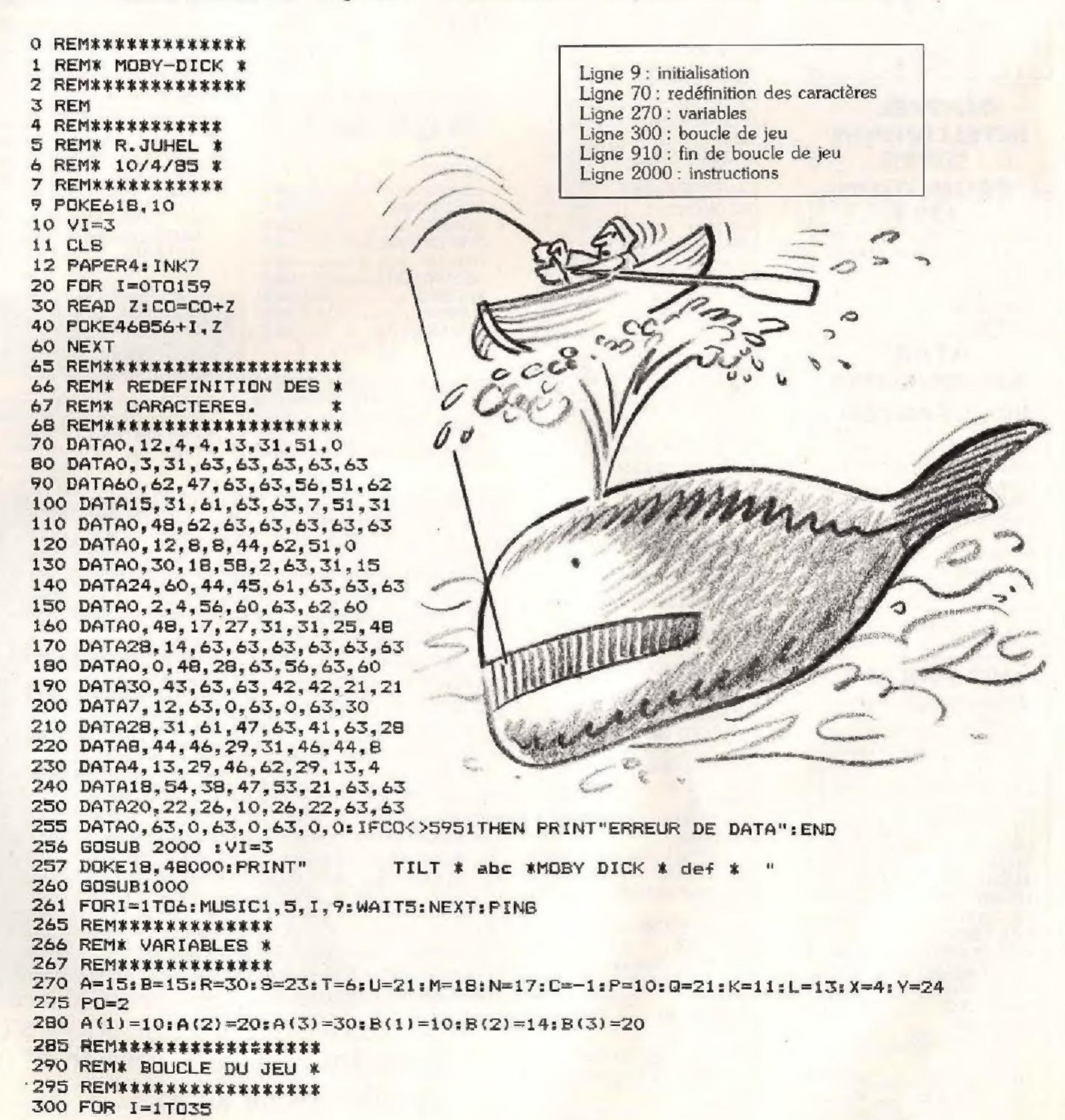
Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

### BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 93.42.57.12

\* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste

# Moby Dick

Au-dessus et en dessous des Océans, hommes et baleines mènent le même combat : la lutte pour survivre. D'abord respirer en surface, puis manger plancton et poissons, enfin éviter les torpilles. La baleine se déplace avec les flèches.



1000 PAPER4: INK7: CLS: IFVI=1THENPRINT" VOTRE SCORE EST ": SC: WAIT400: CLS 1001 IFVI=1THENINPUT"VOUS RECIDIVEZ(O/N)"; A\$: IFA\$="O"ORA\$="OUI"THENRUNELSEEND 1002 FOR E=1 TO7 :PLAY 1,2,1,15:WAIT 5:NEXT:PING 1010 PLOT5, 0, "PLANCTON: tttttttttttttt": PLOT5, 1, "DXYGENE: tttttttttttttttt 1015 PLOT5, 2, "SCORE: " 1020 PLOT 5,3, "VIE: " 1090 PN=30: DX=30 1100 FOR I=0TO8:PLOTO, I, 22:PLOT2, I, 0:NEXT 1110 PLOT1, 25, 2: PLOT2, 25, "rerestressessessessessessessesses" 1200 RETURN 1905 REM\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1910 REM# INSTRUCTIONS \* 1915 REM\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2000 CLS:PRINT 2010 PRINTCHR\$ (27); "N"; " abc MOBY-DICK def" 2020 PRINTCHR\$(27);"N";" abc MOBY-DICK def" 2030 PRINT: PRINT 2040 FOR I=1 TO2:PRINTCHR#(27);"N";" jk1 VOICI VOTRE PIRE ENNEMIS.":NEXT I 2045 PRINT: PRINT 2050 FDRI=1TD2:PRINTCHR\$(27);"N";"n MAIS EVITER AUSSI LES GRENADES":NEXT I 2055 PRINT: PRINT 2060 FORI=1TO2:PRINTCHR#(27);"N";"FAITE LE PLEIN D'OXYGENE A LA SURFACE":NEXTI 2065 PRINT: PRINT 2070 FORI=1TO2:PRINTCHR#(27);"N";"ET ATTRAPER LE PLANCTON > o":NEXT I 2080 PRINT: PRINT 2090 FORI=1T02:PRINTCHR#(27);"N";"m > 500 p > 100 UU 200 q > 300":NEXT I 2095 GET Z\$ 2096 CLS:PRINT"VOUS UTILISEZ LES FLECHES":GETZ\$ 2100 RETURN

## Plantations de Cuba

Cuba, 1850: champs de coton à perte de vue, esclaves chantant le blues, gardes armés... La civilisation du vieux Sud bat son plein. En bon planteur vous n'avez qu'une préoccupation: le profit. Une simulation économique particulièrement riche. Les instructions sont inclues dans le programme.

PLANTATIONS DE CUBA Par Christopha COUASNARD 70 '.\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 80 CLEAR500, &HDFFF, 13: DEFOBLZ: RESTORE: FO RI=@TO11:READA, B, C, D, E, F, G, H: DEFGR\$(I) #A ,B,C,D,E,F,G,H:NEXT 90 DATA0, 128, 192, 224, 240, 248, 252, 254, 1, 1 ,31,7,3,7,14,8,128,128,248,224,192,224,1 12, 16, 0, 128, 192, 224, 224, 192, 128, 0, 254, 25 2,248,240,224,192,128,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7, 24,80,52,24,146,92,180,17,158,117,149,11 4,92,146,56,225 100 DATAU, 0,0,0,3,15,31,127,0,0,0,0,192, 224,240,254,0,1,3,7,15,63,127,255,237,23 7,237,255,219,187,187,187 110 PRINTCHR\$ (27); CHR\$ (132); PRINTCHR\$ (20) ): POKE24635, 68: CLS: CONSOLE0, 3: POKE24635, B3:CL5:POKE59331, PEEK (59331) OR1:LOADM\*PR ESENT\*:80XF(200,0)-(320,32),1:CONSQLE4,2 4: GOSUB140 120 BOXF (0,32)-(200,200),0:LUCATE4,9:COL OR5.0:ATTRB1,1:PRINT"BIENVENU":LOCATE10, 12:PRINT"A":LOCATE7, 15:PRINT"CUBA":GOSUB 2750:GDT0500 130 '\*\*\*\*\*\* ESCLAVE CUBAIN \*\*\*\*\*\*\* 140 LOCATE28,8:COLOR1,4:PRINTGR\$(0);SPC( 8):LOCATE28,9:COLOR1,7:PRINTCHR\$(127)+GR

\$(0); SPC(7): LOCATE28, 10: COLOR7, 1: PRINTGR

\$(1)+GR\$(2);;COLOR1,4:PRINTGR\$(3);SPC(6)

150 LOCATE28, 11: COLOR1, 7: PRINTCHR\$ (127)+ GR\$(4); SPC(7): LOCATE28, 12, 0: COLOR1, 4: PRI NTGR#(4); SPC(8): POKE24635, 60: FOR I=8TD21: LOCATE27, I:PRINTGR#(5);:NEXT 160 FORA=1.6TD3.14159STEP0.1:X=30\*CDS(A) +320:Y=30\*SIN(A)+32:LINE(320,32)-(X,Y),3 :NEXT:RESTORE200 170 FORJ=0TD6:READA:POKE24635,A:LQCATE28 ,15+J: FORK=OTU4: READA, B, C, D, E, F, G, H: DEFG R\$(12) =A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR\$(12);:NEX T:NEXT:COLOR2:FORJ=0T01:LOCATE33,20+J:FO R1=OTO6:PRINTGR\$(6+J)::NEXT:NEXT 180 PDKE24635,68:FORJ=0TD1:LOCATE32,17+J :FORI=OTO2:READA, B, C, D, E, F, G, H: DEFGR# (12 )=A,B,C,D,E,F,G,H:PRINTGR#(12);:NEXTI,J 190 POKE24635,67:BDXF(25,22)-(39,24)" ": LINE(0,32)-(320,32),5:RETURN 200 DATA92,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,15,91,6 3,127,255,255,0,0,240,249,252,254,255,25 5,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0 ,0,0,0,0,0,0,0,127,63,127,91,63,31,28,15 ,254,252,254,218,252,248,56,240,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,68,0,0,1,3,7,15, 31,30,3 210 DATAB, 255, 255, 255, 255, 127, 127, 192, 19 2,255,255,255,255,254,254,0,0,128,192,22 4,240,248,124,0,0,0,0,0,0,0,0,0,58,52,124, 248, 240, 224, 224, 0, 0, 127, 127, 127, 127, 127, 127, 126, 127, 234, 234, 234, 234, 234, 234, 234, 254, 254,62,31,31,7,3,3,0,0,0,0,128,192,192,1 92,0,0,100

900 NEXTI

990 END

002 包EM米米市市米米市米米市米米平平平米米米

910 REM\* FIN BOUCLE JEU \*

915 REM\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

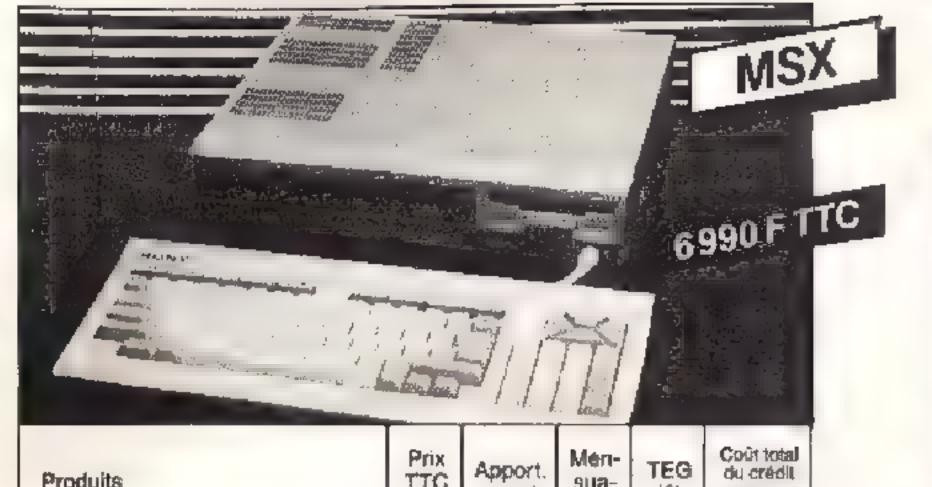
920 PLAY7,7,7,7:PING

### VIDEOSHOP l'espace le plus micro de Paris !...

(1) Prix au 01.04.86 sous réserve de baisses éventuelles

(2) TEG : Taux en vigueur au 1.04;.86° Offres valables sous réserve de stock disponible.

ATARI 520STF



Produits	Prix TTG (1)	Apport.	Mén- sua- lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
MSXII Sony HB 500F Sony HB 501F Lecteur de disquettes Sony 31/2 Moniteur couleur Sony K × 14	6990	1 572	18	22,44	982
	1990	482	4	22,80	92
	2990	770	6	22,80	160
	6460	1 326	15	22,44	876

#### MSX PHILIPS... c'est déjà aujourd'hui chez VIDEOSHOP

Unité centrale + Moniteur vert Unité centrale + Moniteur couleur Unité centrale + Moniteur vert	2290 3490		5 8	22,80 22,80	133 294
+ Lecteur de disquettes	4490	923	10	22,80	433
Unité centrale + Moniteur couleur + Lecteur de disquettes	5990	1176	14	22,80	766

LES AUTRES MSX

5990FTTC

Canon V 20 .....

Yamaha YIS 503 F ...... 1990 F

Atari 130 XE + Lecteur 1050 .

AMSTR	AD PCW 8256
ANSTR	4997 F HT

Produks	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men- sua- lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurènce	en baisse!	
CPC 484 monochrome	2690	470	6	22,80	133	CAC A COL	4
CPC 464 couleur	3990 : 4490 :	750 923	10	22,80 22,80	380 433		N
CPC 6128 monochiome	5990	1176	14	22.80	786		
PCW 8256	5950	1136	14	22.80	786		- 25 - 25
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92		
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92		
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133		
Imprimante Epson Lx 80 Imprimante Okimate couleur	2990 2990	770 770	6	22,80 22,80	180 180		Ę -
éserve de baisses éventuelles.						VOUS	

Crédit

:IHÓS	The second secon
facilités aiement	Produits
aualités	La Geste d'Artillac L'Affaire Vera Cruz Théâtre Europe
fixes .	Match Point Scrabble Eden Blues Crafton et Xunk
00 F	3D Voice Chess
jedit raisse!	Turbo Pascal 6128-8256
misse!	Souris AMX Lecteur de cassettes + câble (664-6128)
	Crayon optique

### POUR TOUS MATÉRIELS 400 F PAR MOIS

EXELVISION 1090 3490

M	SX		
	Produits	Sup- ports	Prix TTC
	737 Flight Simulator Super Tennis Chess Ping-Pong Road Fighter Mandragore La Geste d'Artillac Macadam Bumper Kung-Fu Aacko Base Assembleur (français) Aacko Text Lecteur de cassettes + Câble Table traçante Sony Imprimante matriclelle Sony Imprimante 80 colonnes Philips	0 0 0 +0+000000000000000000000000000000	160 249 199 240 240 245 290 195 240 560 349 560 390 1690 3490

# Un périf' ou un logiciel Imprimante 80 cotonnes Philips Imprimante courrier Philips Imprimante courrier Philips

C/D 290/350

C/D 160/195 C/D 140/220 C/D 125/195 C/D 245/295 C/D 140/220 C/D 140/220

160/199

295/395

COMMODORE						
Produits	Sup- ports	Prix TTC				
F 15 Strike Eagles Kennedy Approach Flight Simulator II Revs Rambo Élite Commando Kung Fu Master Goonies Eldolon Little Computer People Théâtre Europe Macadam Bumper Mandragore Summer Games II Winter Games Impossible Mission Voice Master Power Cartridge	C/D	119/185 119/165 590 119/195 119/185 149/185 119/185 119/185 119/185 119/185 119/185 119/185 119/185 119/185 119/185 19/185				
Sound Sampler Megamem 50 K Powerpian	K	990 360 650				

	MONITEUR PH	HLIPS (périte
	Morrochrome	990 F TT
į	Couleur	2490FTT

Produits	Sup- ports	Prix TTC
Macadam Bumper	С	160
Triathion	C	140
Master Paint	C	250
Mission Delta	C	95
Tyran	C	160
Compilateur graphique	C	250
Loritei	C	350

Produits	ATARI	Sup-	Prix TTC
520 STF	Modula 2 Compil C Macro Assembleur Éditeur Flip Side Mudples Crimson Crown Transylvannia Lands of Havoc K Spread (tableur) Ultima II Tablette tactile Atari Logo Atari Text Nostradamus Caméléon Pole Position Conan F 15 Stricke Eagle Bruce Lee Rescue on Fractalus	000000000000000000000000000000000000000	1450 690 590 290 390 390 390 390 290 690 490 650 790 890 250 200 129/185 139/185 139/185

			_
	0	logiciel sur disquette	
	к	logicial sur cartouche	
THOM	50	Sup- ports TTC	
		14 000	

Produits	ATARI	Sup- ports	Prix TTC
520 STF	Modula 2 Compil C Macro Assembleur Éditeur Flip Side Mudples Crimson Crown Transylvannia Lands of Havoc K Spread (tableur) Ultima II Tablette tactile Atari Logo Atari Text Nostradamus Caméléon Pole Position Conan F 15 Stricke Eagle Bruce Lee	000000000000000000000000000000000000000	1450 690 590 290 390 390 390 390 290 690 490 650 790 890 250 200 129/185 165/215 139/195

Produits	Sup- ports	TTC
Airbus	K	390 195
Karatá	C/D	190/230
Raidle	TO9 C/D	100184
Las Vegas	TO9	250/320
La Geste d'Artillac	C	290
Mandragore	C/D TO9	245/29
Les Dieux du Stade	C/D	150/19
Omega Planète Invisible	TO9	250
Super Tennis	C	195
Sortiléges	000	190
Empire	l č	195
Chapliffer	K	195 345
Chopliffer	l ƙ	490
Color Calo	i k	990
Color Paint	K	990
C.A.O	00	350
Forth ,,	C	350
Clavier TO7.70		590
Clavier MO5		540
Synthétiseur Vocal	1	490
Interface Midi		1490
Megabus + Cáble		590 1950

Virgule Senior .....

l'espace le plus micro

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h. 50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal 251, boutevard Raspail 75014 Paris: Tél.: (1) 43.21.54.45 Mét.: Raspail

Code Postal

Prénom

Je désire recevoir une documentation sur .

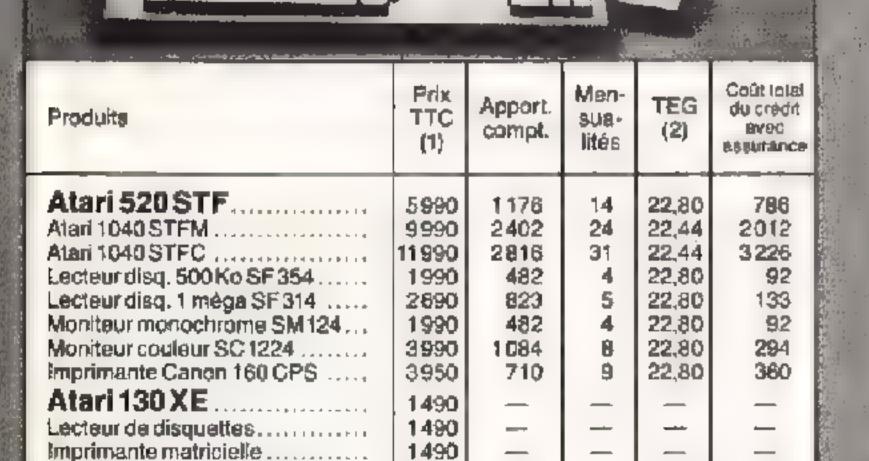
Joindre 3 timbres à 2.20 F pour frais d'envoi. Je possède un micro ordinateur :

Je vous	adresse la	commande	suivante:

DÉS	IGNATION		P	RIX TTC	- 0
					GR.
	Montant I	total TTC			

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit\*

☐ Je vous joins mon règlement par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus). \*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)



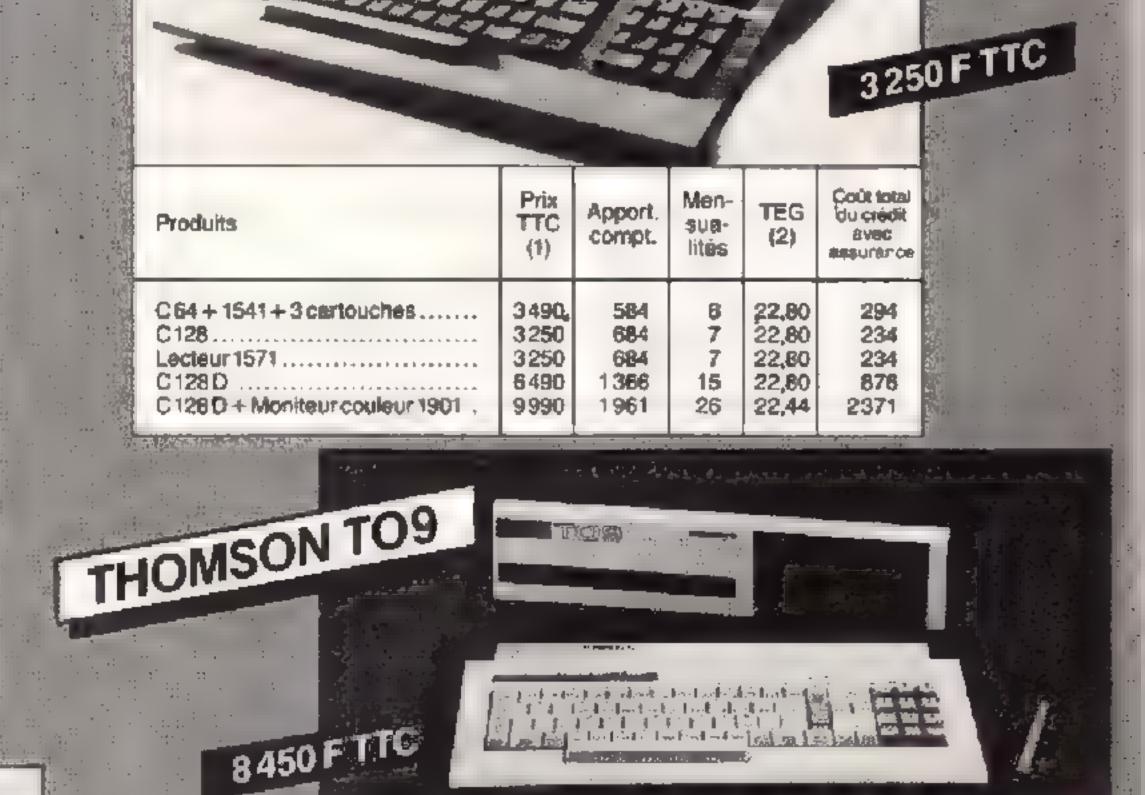
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur monochrome ... 22,80 Atani 130 XE + Lecteur 1050 4- Moniteur couleur ..... 5450 1249

730

990 F TTC				EL	ESTR	AT
Produits	Prix TTC (1)	Apport.	Men- sua- lités	TEG (2)	Coût total du crédit avaç assurance	
Telestrat Lecteur disquettes Sedoric Oric Atmos + 3 logiciels	3990 2490 990	750 623	9 5	22,80 22,80	360 133	

6 22,80

180



COMMODORE 128

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men- sua- illés	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
TO9 + Moniteur monochrome	7 <b>9</b> 90	1447	20	22,44	1457
TO9 + Moniteur couleur	9490	1902	24	22,44	2012
+ Moniteur couleur	4490	923	10	22,80	433
+ Lecteur cassettes + 2 jeux Pack MO5 (UC + Lecteur de cassettes + Crayon optique	3390	824	7	22,80	234
+ 2 logiciels)	2490	623	5	22,80	133
Lecteur de disquettes	3250	684	7	22,80	234
Imprimante 80 colonnes Moniteur couleur	2950	384	7	22,80	234
Haute résolution	3 150	584	7	22,80	234
Extension MO5 + Jane	1990	482	4	22,80	92
Q.D.D.TQ7.70 + 4 logiciels	990	_	_	_	_

# L'oudler, le mort et le chien

« Quand mon micro a étendu un carré d'as de cœur sur son écran vert, j'ai commencé à avoir des doutes. Il trichait comme il compilait. Impossible

d'avoir la main ». Science fiction ou présent? Tilt a hanté les microprocesseurs brûlants et les bandes magnétiques échevelées. Deux, trois cartes se sont envolées.

Cinq heures du mat, la ville haute s'endort, jalousement lovée autour de ses dollars. Dowton Manhattan, rien ne va plus. Les tripots clandestins jubilent. L'homme au bras d'or a la donne nerveuse. La fumée des Lucky strike transforme l'arrière salle en bain turc, les cendriers débordent. La tension nerveuse est à son comble. Transpiration, tics, la moindre étincelle déclencherait le massacre. Pas de pitié pour les tricheurs, lci on joue gros, pas de place pour

les épiciers. Le liquide ambré a la couleur de l'alcool, son nom sonne comme un nom d'alcool; c'est de l'alcool. De « l'Arnaque » à « la Clé de verre » en passant par « Scarface » et « Asphalt Jungle » : le mythe du joueur a inspiré nombre de réalisateurs. Les logiciels ne pouvaient faire l'impasse sur ce vice inné de l'homme.

Les programmeurs ont naturellement cherché l'inspiration autour des tables de jeu. Ici l'électricité n'est plus seulement amblante. La tension se mesure aussi en Watt. L'ordinateur a remplacé la banque ou le donneur.

La plupart des jeux proposés sont d'origine anglo-saxonne. Les références empruntent plus au « dégaine cow-boy » qu'au « tu me fends le cœur ». Ainsi si la ludothèque foisonne de pokers, black jack et bridges, les Marius en puissance n'auront en revanche aucune belotte à se mettre sous la dent. Les tarots ne sont pas non plus légion. Le joueur



gaulois et rigolard ne fait apparemment pas recette, opposé au héros de roman noir ou de western.

#### Black jack et poker

Commençons par les maîtres jeux des saloons ou salles de casino : le Black Jack et le Poker. Tout est dans la mise, le bluff et le rapport de force des piles de jetons. Pour gagner : le goût du risque, l'aplomb et de la chance.

Black Jack/Poker: gomina, moustache assassine et clin d'œil chavirant vous accompagnent tout au long de la partie. En fond musical: Rag Time répétitif, certes, mais entraînant. Le bruitage imite avec réalisme le claquement sec des cartes sur le tapis vert. Côté graphisme rien à redire.

Le donneur a pris les traits de Clark Gable. Ironique et railleur: il ne manquera pas une occasion de vous traiter de perdant et de malchanceux (player A is il dud) d'autant qu'il a lui-même une chance écœurante. Le capital de départ oscille entre 1 et 99 999 dollars selon votre gourmandise. Le jeu accueille jusqu'à cinq joueurs.

Sur la table de Black Jack les mises, plafonnées à 499 dollars, se font en une fois avant chaque distribution. Les flambeurs pourront, une fois les deux premières cartes dévoilées, doubler la mise. Ils n'auront alors droit qu'à une seule carte supplémentaire. Pour se rapprocher le plus possible des vingt et un points le joueur redemande autant de cartes qu'il le juge nécessaire.

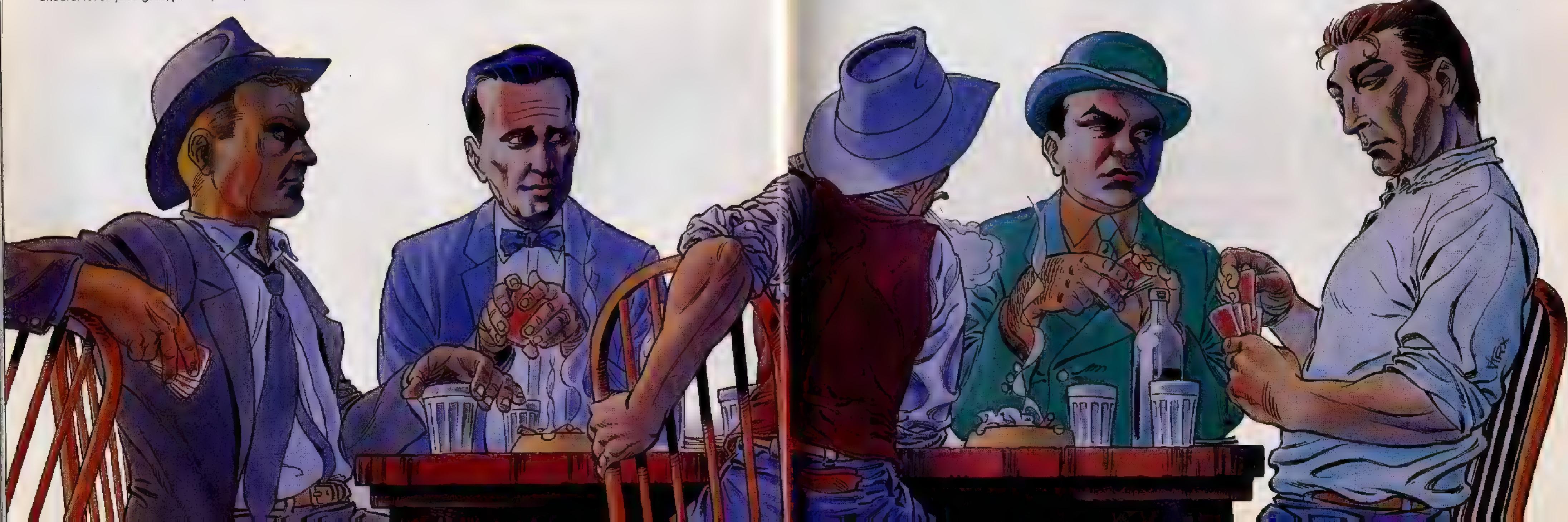
Le jeu reprend scrupuleusent les règles du Black Jack. Ainsi tout joueur qui tire cinq cartes sans dépasser le seuil fatidique des vingt et un points gagne. A égalité avec la banque, vous récupérez votre mise. Elle est doublée quand vous gagnez. De même si vous tirez une paire dès le départ vous pouvez diviser votre jeu et jouer deux parties simultanément.

Crochet vers la table de poker qui limite la mise de départ à 100 \$ et les mises ultérieures à 200 \$. Dans ce poker contre la banque, il faut payer pour chaque carte supplémentaire. C'est assez limité. Impossible de changer les cartes, de faire un pot ou



de bluffer l'adversaire. Tout le suspens tient dans le montant en jeu et le dévoilement successif de la main. Dans l'ensemble un très bon logiciel qui se démarque des autres par son graphisme original. (Cartouche Coleco pour CBS Coleco.)

Exel Poker: unique jeu de cartes sur Exelvision cette version du poker est des plus pauvres. La mise se fait en une fois. Rien que cela enlève déjà tout le sel au jeu dont l'intérêt réside principalement dans le rapport de forces des mises. Il est possible de jouer de une à cinq personnes. En réalité chacun joue à son tour contre l'ordinateur. Ce dernier ne montre jamais sa main, il n'en a pas. C'est d'autant plus énervant qu'il vous annonce arbitrairement que vous avez



### CHALLENGE

perdu alors que vous possédez une paire de six. En fait il ne prend en compte vos figures qu'à partir des paires habillées. Avec une telle paire vous gagnez deux fois votre mise. Un brelan, trois fois. Le jeu propose à la fin de chaque partie victorieuse de faire banco. Cela revient à jouer son gain



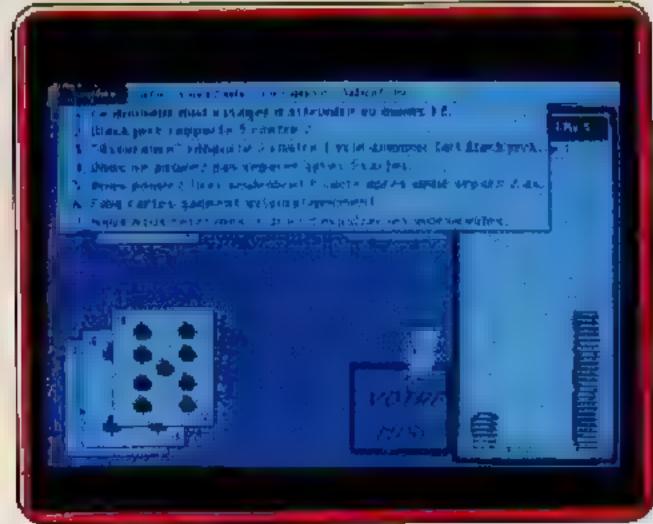
à quitte ou double en pariant sur la couleur d'une carte cachée.

Lorsque l'on gagne, l'ordinateur vous rembourse votre gain au carré. Des cinq cents francs, capital de départ, il est fréquent de passer au milliard. C'est totalement incohérent mais marrant. Ce petit plus ne vient néanmoins pas rattraper ce jeu de qualité médiocre et au graphisme plus que moyen. (Cassette Electron pour Exelvision.)

Mac Jack: l'amateurisme n'est plus de mise, les plaisantins sont priés d'aller se rhabiller, on joue sérieux. Mac Jack se réserve le droit d'expulser les indésirables. Ce Black Jack sur Macintosh reprend scrupuleusement les règles officielles. Ambiance Casino professionnel. Sur la droite de l'écran s'entassent les piles branlantes de jetons. Le tapis vert occupe la position centrale. Le menu se consulte à tout moment pour revoir les règles ou commander un rafraîchissement, et le tout s'effectue bien sûr sous la commande exclusive de la souris.

Vous débutez la partie avec un prêt de cent francs. Votre solde est donc négatif de cent. Au bureau de change vous pouvez modifier à tout moment la valeur des jetons au chaix : un, cinq ou vingt-ainq unités pour les gros joueurs.

Comme dans tout casino qui se respecte les mises sont plafonnées. Impossible de parier plus de vingt-cinq en début de par-



tie. L'ordinateur augmentera votre crédit au fur et à mesure de votre expérience.

Il faut atteindre un minimum de dix-sept points. Au dessous de dix-sept et au dessus de vingt et un vous perdez à tous les coups. Cinq cartes sont toujours gagnantes, c'est la prime de risque. Le rapport est de trois contre deux. Pour limiter les pertes vous pouvez « contracter une assurance ». Votre rapport sera alors de deux contre un si le donneur fait « black jack ». Si vous tirez d'entrée une paire vous pouvez séparer, ce qui revient à mener plusieurs parties de front.

Quant aux commentaires qui parsèment le jeu — ils ne font pas preuve d'une imagination ni d'un humour débordants — ils ont au moins le mérite d'être en français.

Jugez sur pièces : « Encore un qui perd! Etes-vous un dur à cuire? Jouez-vous au vingt et un ou au vingt-cinq? Le coup de grâce, salut les sous! » Quolibets aussi



négatifs qu'énervants. Ce détail n'entame pas l'intérêt de la partie. (Disquette FIL pour Macintosh.)

#### Déshabillez-moi

Les polissons avides de soirées chaudes et débridées sont particulièrement gâtés. Les polissonnes le sont nettement moins. La diversité règne, la qualité aussi. Malheureusement le graphisme n'est pas toujours à la hauteur des espérances.

Strip poker: alléluia, les hommes sont là ! Enfin un éditeur qui n'a pas oublié la gente féminine. Autant vous dire que je partais avec un a priori très favorable. Sexes forts et faibles sont gâtés par ce logiciel. Mais malheureusement l'équilibre n'est respecté que dans la version sur Apple. (Pas le moindre mâle pour satisfaire la libido féminine sur Commodore 64.) Il y en a pour tous les goûts. Retournez-moi souvent et je serai blonde ou brune, monsieur muscle ou gentil blondinet, pour votre plus grand plaisir. Ces messieurs se sont cantonnés dans le style sport : jean et chemise. Une des par-

tenaires féminines, présente, en revanche, un côté éternel féminin avec dessous affriolants, qui risque de vous plaire.

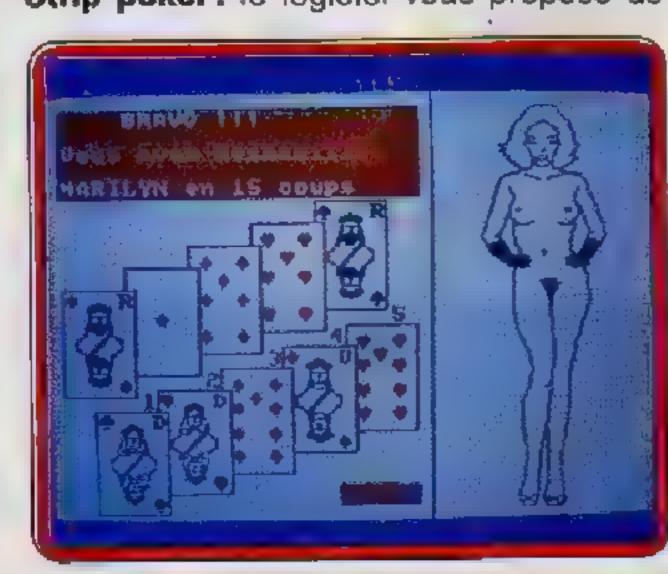
Pour respecter la loi du nombre nous ne rendrons compte que des parties engagées contre Melissa et Suzy. La belle est allongée dans la partie supérieure de l'écran.



Votre jeu occupe la seconde moitié. Capital de départ, 100 \$ de part et d'autre, car si Melissa se déshabille, vous aussi. Tous les 100\$, et cela va très vite, vous perdez chemise ou dessous. Chaque tour débute par « le tapis pleure » obligatoire : la mise d'entrée est de 5 \$ pour avoir des cartes; Le logiciel ne connaît pas les finesses de l'ouverture. Pour gagner il n'est pas nécessaire de posséder une main minimum. Vous pouvez, au choix, parier, suivre ou relancer. Bref le programme se déroule de la façon la plus classique.

Peu à peu on apprend à connaître la philosophie de son adversaire. On s'aperçoit alors qu'il vaut mieux jouer gros. Notre effeuilleuse n'a pas le cœur bien accroché. Au-dessus d'une certaine somme elle ne payera pas pour voir et c'est vous qui vous rincerez l'œil. Le bluff marche et c'est des plus savoureux. Des roulements de batterie accompagnent le déshabillage progressif de Melissa, qui maudit ciel et terre, se sent pleine de courant d'air et vous demande d'éteindre la lumière, car c'est plus correct. La donne est rapide, le graphisme satisfaisant et vos partenaires plantureuses. Il est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu. Le poker est lui-même d'un bon niveau. Il semble s'adapter à votre tactique. (Disquette Artworx pour Apple; cassette pour Commodore 64).

Strip poker: le logiciel vous propose de



déshabiller Marylin. Il y a vol sur la marchandise. Cette Marylin n'a pas le diable au corps. Son physique et ses vêtements, jupe bleue et corsage rouge acryliques, la rapprocheraient plus de la vendeuse Prisunic que de la star éternelle.

Le programme ne connaît aucune des nuances du jeu. On ne mise pas chez ces gens là. Ce qui appauvrit singulièrement la partie. Ne parlons même pas des minimums d'ouverture ou des pots, totalement inexistants. Il s'agit de déshabiller Germaine en vingt donnes et donc gagner huit fois. Un compteur de partie vous indique le nombre de manches restant à jouer. Le changement des cartes n'est autorisé que si le joueur possède un as dans le vôtre. Heureusement le donneur parsème généreusement les as dans votre jeu. Pour en finir avec ce logiciel médiocre, notons que le graphisme des cartes est des plus sommaires, ce qui entraîne souvent des erreurs de jeu. (Cassette Core pour Amstrad).

Strip poker: un poker coquin qui ne se prend pas au sérieux, cela fait quand même du bien. Les graphismes sommaires déçoivent, surtout pour ce genre de jeu, où le vieux vicieux qui sommeille en chacun de nous espère toujours se rincer l'œil à bon compte. Vicieux, et non vicieuse, car



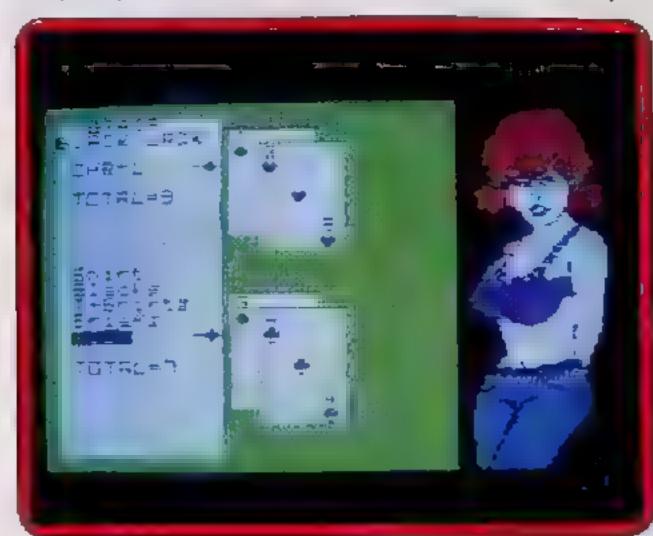
encore une fois la seule personne à se déshabilier est une gente demoiselle. En revanche l'animation et les textes apportent une note d'humour, très à propos.

Lorsque la voluptueuse Mindy joue sa chemise — ou bien pire encore — l'autre joueur, en forme de carte à jouer, transpire à grosses gouttes à l'instant fatidique du retournement des cartes. Si, par malheur Mindy l'emporte, il pousse un « sigh » à transpercer le cœur. Aussi drôle que de voir minauder sa partenaire quand elle doit dévoiler ses dessous. Le jeu lui-même n'apporte pas de surprise. Les règles classiques du poker sont respectées, c'est le moins qu'on puisse attendre. Un strip plutôt original qui renouvelle un peu la triste loi du genre. (Cassette Knightsoft pour Amstrad).

Strip Black Jack : lueur d'espoir au départ quand le programme vous demande de décliner votre identité : homme ou femme. Déception: quelque soit la réponse, la même blonde apparaît sur l'écran. Gironde, elle répond aux critères américains et se présente poitrine en avant.

C'est à vous d'ouvrir le jeu et de risquer le tout, sans prime. Votre partenaire jouera toujours après et tentera de faire autant ou mieux. Le plus souvent elle se contentera de l'égalité. C'est celui qui perd qui s'y colle. Et un pull, un.

Le jeu perd un peu de son piquant lorsque



l'on sait qu'il est facile de mettre la jeune

femme dans le plus simple appareil. Il n'est

pas nécessaire d'aller jusqu'à dix-sept pour

gagner. Aucune mise n'intervient pour

Le programme est correctement réalisé

mais le jeu, trop simpliste, ne favorise pas

une grande variation stratégique. (Disquette

Le graphisme est moyen. L'écran n'affiche que la carte que vous venez de tirer. Votre jeu est symbolisé par un compteur des plus explicites. Sa tactique de jeu est déroutante pour ne pas dire incohérente. Ainsi elle s'arrêtera parfois à dix points, lorsque ce n'est pas à sept ou à cinq. C'est assez incom-



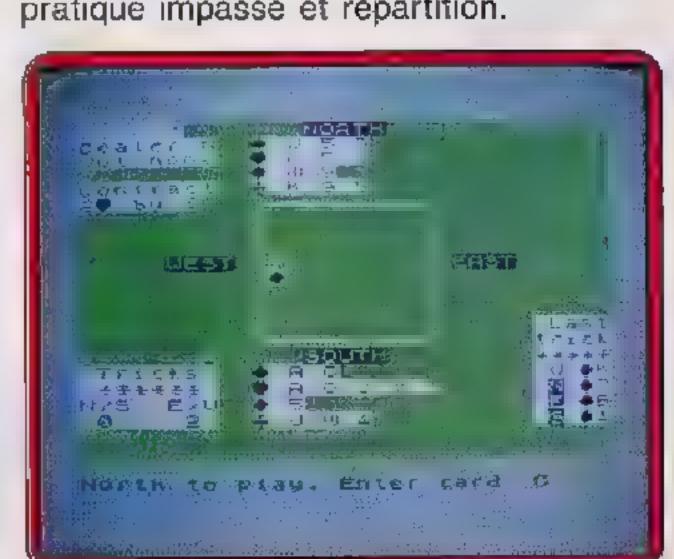
préhensible. Lacune gênante, le jeu n'intègre aucune mise. A l'actif de ce logiciel, l'originalité de la créature choisie. Pour enlever son tailleur, elle prend des poses d'effeuilleuse professionnelle, tout en continuant à vous appeler très chèr. (Cassette Micropuce pour Oric).

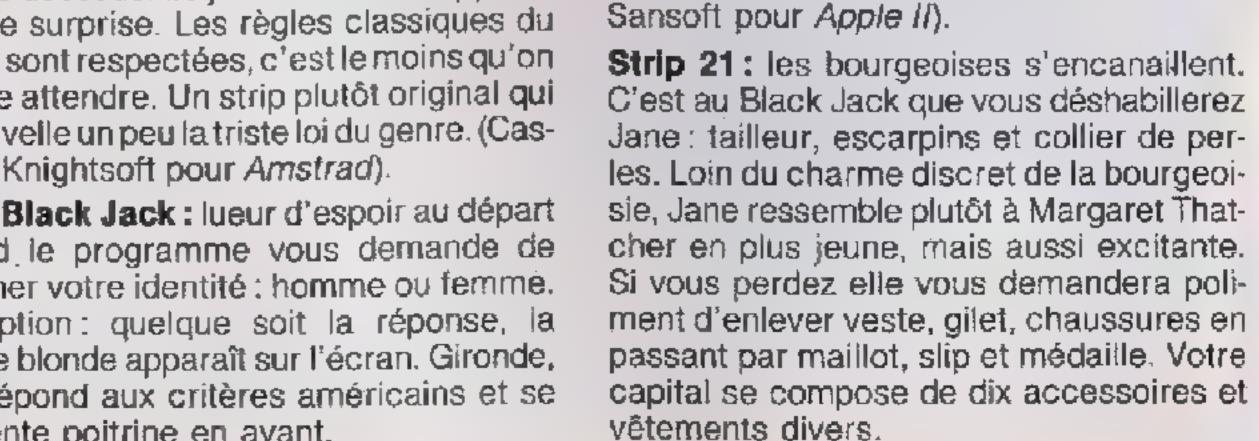
#### Arsenic et vieilles dentelles

Difficile de faire tenir toutes les finesses et nuances de la crème de la crème des jeux de cartes en un seul programme. Si les aspects éducatif et entraînement tiennent le haut du pavé, le jeu véritable se limite à la portion congrue.

Bridge player: le Spectrum prend la place des trois partenaires manquants. Vous occupez toujours la place méridionale. Les donnes tirées au hasard à chaque fois sont malheureusement un peu traînantes. Que les enchères commencent.

Pour les fins joueurs précisons que le programme joue le système Acol et pratique les conventions Stayman et Blackwood. Les enchères pratiquées par l'ordinateur sont correctes. Vous pouvez sauter le stade des annonces en regardant les quatre mains et en choisissant d'emblée le contrat. Si votre camp emporte le contrat, ce sera à vous de jouer le mort. Le programme n'est pas de taille à rivaliser avec un joueur de compétition mais il offre un bon niveau et pratique impasse et répartition.





aiguiser l'intérêt.

### CHALLENGE

L'ordinateur tient le compte des plis réalisés. A la fin de la donne, il vous informe du nombre de chutes ou de levées supplémentaires et tient les comptes des points de la partie et de l'ensemble des parties jouées. Vous pouvez alors passer à la donne suivante, choisir de revoir les quatre mains et éventuellement rejouer la donne. Sans que cela ne compte pour la marque bien évidemment.

Les possesseurs d'imprimantes pourront éditer les quatre mains, le déclarant et le contrat demandé. Un bon programme pour joueurs débutants ou moyens. Les graphismes sont clairs. (Cassette CP Software pour *Spectrum*).

Bridge master: le programme est plus un professeur de bridge qu'un partenaire. Il prend naturellement la place des trois autres joueurs. Vous choisissez une donne parmi les cent disponibles. Autoritaire, l'ordinateur refuse votre annonce si elle ne correspond pas à votre main. Il vous indi-

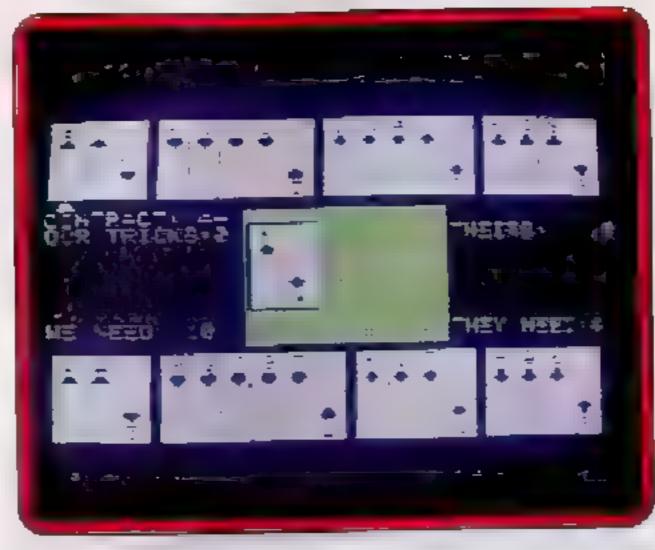


que la bonne enchère. Une fois le contrat établi. Bon prince, il vous indique votre pourcentage de réussite.

Le jeu de la carte peut commencer. Là encore, le programme refuse les coups qu'il considère trop faibles. En revanche, si vous jouez une carte valable qu'il n'a pas sélectionnée, il le signale, tout en jouant la carte de son choix. Si vous vous trouvez dans une impasse l'ordinateur se fait un plaisir de jouer le coup à votre place. Un nouveau pourcentage de réussite marque la fin de la donne.

Vous peaufinerez votre technique en rejouant à volonté une main. Le programme aime aussi à faire de vous un simple spectateur en manœuvrant en solitaire. Cette fonction est très utile au débutant qui peut ainsi analyser, la stratégie de l'ordinateur. Ce programme pratique toutes les règles avancées du bridge, il permet donc des progrès rapides. Regrettons seulement qu'une option • jeu normal • ne soit pas disponible. (Cartouche + cassette Dragon Data pour *Dragon*).

Bridge: comme Bridge Master, Bridge est plus didactique que ludique. Touffu, il ne comprend pas moins de onze parties différentes. Les tout-débutants trouveront leur bonheur dans le manuel qui évoque les rudiments de ce maître-jeu des cartes. Au menu : une série de tests d'apprentissage.



Vous apprendrez à maîtriser les annonces avec main faible ou main forte, les réponses puis les interventions à différents niveaux; lorsque le système des annonces et des enchères n'aura plus de secret pour vous (score à l'appui), le moment sera venu de jouer la carte.

Parmi les cent donnes disponibles, les soixante-quinze premières sont des mains d'attaque et les vingt-cinq dernières des mains de défense. A chacune de vos erreurs le programme vous incite à reprendre la carte et à rejouer. Il le fait même pour vous si vous le désirez. Il est malheureusement incapable de reconnaître plusieurs coups de même valeur. Vous risquez alors de vous voir refuser une carte parfaitement jouable. Décourageant pour le joueur de bon niveau. Le jugement dernier intervient à la fin. L'ordinateur fait alors part de ses appréciations, selon ses critères bien évidemment.

Un programme très complet à réserver en priorité aux débutants et aux joueurs faibles car il est loin de connaître toutes les finesses du jeu. (Disquette C.B.S. pour *Apple II*).

Bridge: la bonne vieille console Atari 2600 révèle parfois des ressources insoupçonnées. Oui, c'est vrai, elle joue au bridge. Le graphisme est sommaire, le jeu de la carte pas vraiment génial. D'accord. Mais la mise en œuvre est facile, et le jeu agréable. Les annonces s'effectuent classiquement, uni-



quement entre vous et votre partenaire. On ne risque pas le contre, mais cette absence d'annonces adverses gêne aussi bien pour choisir son contrat que pour certaines attaques. On ne sait rien des autres mains. Ensuite, tout coule de source. Les commandes se font à l'aide du joystick, et le der-

nier pli ramassé, la partie peut être rejouée, éventuellement avec un autre contrat, et après avoir pris connaissance des mains des adversaires. Une option « pédagogique », est offerte pour améliorer sa technique, et observer la façon de jouer de l'ordinateur en position défensive. Ce logiciel bien conçu offre un entraînement facile et agréable, malgré les limites du programme. (Cartouche Atari pour *Atari 2600*).

**Bridge:** un logiciel de bridge. Un vrai. Ni mini, ni pseudo. Un jeu complet, avec annonces et jeu de la carte, qui offre des possibilités intéressantes, et dont les performances sont très honorables.

La mise en œuvre est particulièrement simple. A peine besoin de lire la notice, pour peu que l'on ait l'habitude du bridge. Le jeu se déroule tout à fait normalement. L'ordinateur joue à la fois le partenaire et les deux adversaires, et n'hésite pas à demander un contrat. Le joueur humain se trouve donc, soit en position d'attaquant, soit de défen-



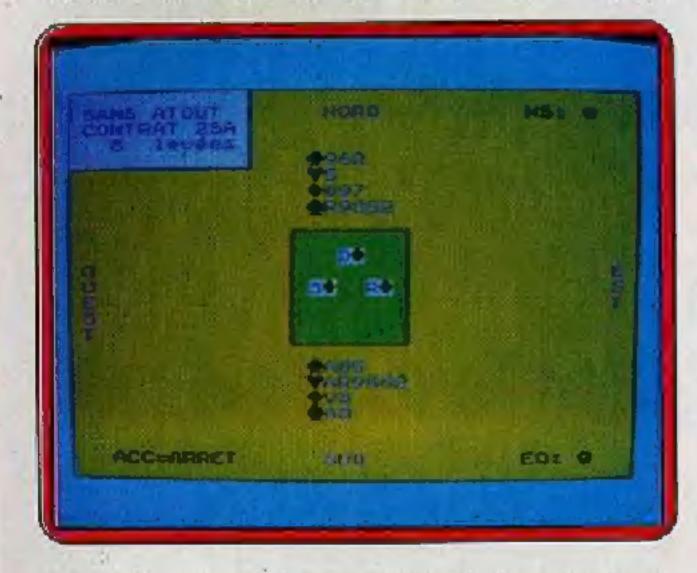
seur. Le déroulement de la partie s'effectue facilement. A la fin, l'ordinateur comptabilise les points et présente la marque selon les normes habituelles. Avant chaque partie, un menu permet le changement de certains paramètres, équipe par équipe. Par défaut, l'ordinateur joue mais il est possible d'adopter les techniques... Chaque joueur retrouve ainsi ses habitudes, et les plus confirmés pourront également choisir des méthodes différentes pour chacune des équipes, pour les tester. Le programme n'est certainement pas sans faille. Sa complexité est telle, le nombre de possibilités si élevés, que la machine peut parfois jouer de façon aberrante. Ces cas sont très rares, car ce programme profite de l'expérience des différents bridges sur Apple et Macintosch, du même auteur, qui se sont affinés au cours des années.

Bien entendu, il manquera toujours à l'ordinateur le feeling du grand joueur, qui annonce un contrat même s'il lui manque un point, ou s'abstiendra là où la machine se jette à l'eau, parce que mathématiquement le contrat semble jouable. Bridge est un logiciel abouti, réussi graphiquement, facile d'emploi, qui tiendra tête à de bons joueurs de société, et qui ne sera pas ridicule face au joueur de club. Du sérieux. (Cassette et disquette Nice Ideas pour M.S.X. et Commodore 64.)

### CHALLENGE

Mini-bridge: ce logiciel n'est pas un véritable bridge, puisqu'il se cantonne au jeu de la carte. Les annonces, considérées comme un art difficile, sont totalement évacuées. L'ordinateur détermine lui-même le contrat, en vous laissant la possibilité de le refuser et d'en proposer un autre. Ce qui ne pose pas de difficulté; puisque le jeu de votre partenaire s'étale en clair sur la table. Ce parti pris provoque une certaine frustration. En bridge, la façon d'annoncer est capitale, les grands joueurs creusent l'écart avant d'avoir abattu leur première carte. Les débutants, en revanche, qui ignorent tout des délices d'un deux trèfles d'entrée selon Albaran et Le Dantu ou d'un quatre sans atout selon Backwood, découvriront les suaves subtilités des relances au mort et le frisson des impasses au roi.

Le jeu de la carte est puissant, et satisfait des joueurs entraînés. L'ordinateur joue avec discernement, et n'hésite pas à prendre certains risques calculés, comme par exemple tenter des impasses. Outil d'entraînement, *Mini bridge* permet de rejouer une partie en cours ou terminée, afin de chercher d'autres arrangements, soit en mode normal, avec votre jeu et celui du mort, soit avec les mains des adversaires étalées, pour observer la façon de jouer de l'ordinateur, soit enfin en mode totalement

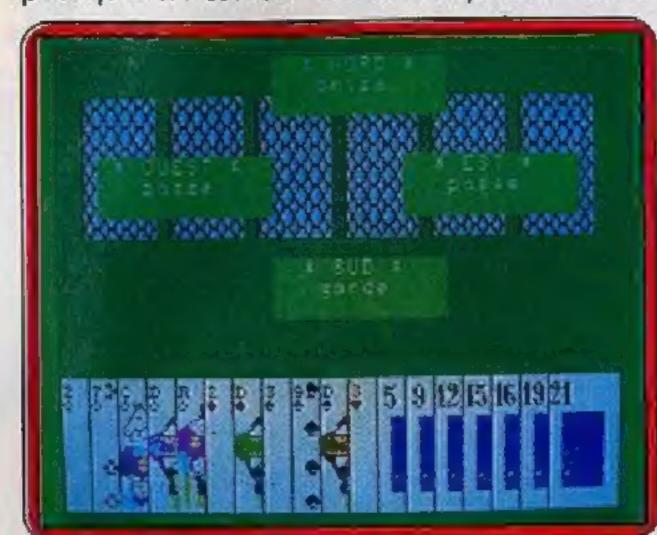


manuel. Vous jouez alors à la place de l'ordinateur. Il est également possible de distribuer les cartes, pour résoudre des problèmes et de créer un fichier de cinquante parties. Le manuel est assez bref mais clair. Vous le complèterez avantageusement par un ouvrage plus complet sur le jeu de la carte, qui sera immédiatement mis en pratique grâce à l'ordinateur. Mini-bridge remplit bien son contrat : initier et entraîner au jeu de la carte. Pour des parties complètes, avec les annonces, il faut se tourner vers d'autres logiciels (ce qui implique bien sûr d'autres ordinateurs)... ou trouver trois partenaires. (Cassette Edil Belin pour TO7/70 et MO5).

#### Tables mixtes

Trois jeux pour finir : garde sans chien pour un tarot bien ficelé, incompatibilité entre qualité et quantité pour *Playbox* qui joue la carte du nombre ; hermétisme et ésotérisme pour un jeu qui nous vient d'Angleterre, le « cribbage ».

Jeu de tarots: seul contre trois ou plutôt contre l'ordinateur. Encore un vice qui vous entraînera tard dans la nuit. Prise, garde, garde contre, chasse au petit, tous les frissons du tarot à quatre sont à votre portée. L'ordinateur a une longueur d'avance puisqu'il a l'œil sur trois des quatre mains.



Soyez sans crainte. Il joue le jeu sans profiter de sa supériorité. Vous pouvez changer de main comme vous l'entendez, provoquer une donne aléatoire, voire choisir les cartes de vos compagnons de jeu si la stratégie n'est pas votre point fort. Vous prenez? Le chien s'affiche (les blancs d'atouts et d'habillés ne comptent pas). Le jeu commence, fidèle à la réalité. L'ordinateur, moins niais qu'on ne serait porté à le croire, ne joue pas son roi d'entrée. Le suspens reste entier. En revanche la chasse au petit ne rentre pas dans ses cordes. Pas question de tricher : sur l'atout on monte. Détail décevant : il est impossible de voir le dernier pli. A la fin de la partie s'affiche le nombre de points réalisés ou chutés ainsi que les scores. Le jeu est rapide et agréable et les graphismes soignés. Le dessin des cartes est superbe. Il s'adresse aux débutants ou aux joueurs en mal de partenaires. Sans surprise mais solide. Pas de règles dans la notice et un seul niveau de difficulté, dommage. (Cassette Nice Ideas pour VG 5000 et M.S.X.).

Cribbage: adaptation d'un jeu visiblement très populaire en Angleterre, mais totalement inconnu en France, il s'adresse aux connaisseurs. Car si vous ne possédez pas les règles de jeu au départ ne comptez pas sur les explications énoncées dans le programme pour vous éclairer. La notice écrite est inexistante. Aucun secours du côté du



distributeur, ASN, incapable d'apporter la moindre information. C'est dommage. Cribbage se joue à deux, en l'occurence vous affrontez l'Oric qui a un énorme avantage sur vous : il comprend ce qui se passe. Grossièrement le jeu se déroule en trois phases, la distribution et prise en main des cartes, le jeu et le bilan ou show. Chacune des phases donne lieu à une comptabilisation différente des points. Six cartes sont distribuées au départ. Le donneur en écarte deux pour former le « crib ». Par la suite on joue une carte à la fois en marquant des points dans certaines conditions. Exemple: deux points pour deux cartes consécutives de la même valeur, un point pour une suite de trois cartes, etc. Puis on procède au bilan. Avec une autre comptabilisation des points qui n'est pas plus claire, que la précédente.

Les points sont matérialisés par des fiches sur une espèce de tableau perforé. Voilà, si vous trouvez cela limpide, moi pas. Tous ceux qui ont compris peuvent écrire au journal. Je ne me prononcerai ni sur la qualité du jeu ni sur celle du logiciel. (Cassette UK Software Ltd pour *Oric*).

Playbox: ce logiciel intègre sept jeux sur la même cassette ce qui ne laisse rien présager de bon pour leur qualité respective. Ils se jouent seul contre l'ordinateur. Outre



le morpion, l'awari, le jackpot, hold-up et mastermind *Playbox* propose un poker et un poker patience.

Le poker est réduit à sa plus simple expression. Crédit de vingt-cinq, mise en une seule fois et changement des cartes. Les gains sont fixes pour chaque figure. Par exemple deux pour la paire et cent pour le flush royal. Sans grand intérêt.

Le poker patience est une sorte de mots croisés, les figures remplaçant les mots. Celles-ci s'ordonnent sur une matrice de cinq sur cinq. En début de partie toutes les cartes sont cachées. Vous les dévoilerez au fur et à mesure de la partie. Question de stratégie. Il faut donc ordonnancer les couleurs, chiffres et rois pour obtenir un maximum de full (15 points), carré (20 points) et flush royal (50 points) en colonne ou en ligne. Les figures, plus simples, rapporteront les points suivants: paire: un point, double paire: deux points, brelan: cinq, quinte: dix et flush: douze. Amusant mais limité. (Cassette Norsoft pour Amstrad).



conseille de garder votre argent (mais au fait, êtesvous parvenu à le retrouver?) car il vous sera plus
utile ailleurs. Il y a deux autres appartements à
l'étage: celui de votre ami Harry Cover (loquace
mais abruti) et votre petit studio personnel (non,
non, calmez votre ardeur, la femme de ménage
refuse de vous y suivre!). Dans ce dernier, vous
trouvez un ordinateur et une disquette du meilleur
jeu jamais créé. Un bon conseil en tous cas: effectuez une sauvegarde avant de vous laisser tenter!
Bon, il est temps de sortir maintenant. Un grand
bonjour en passant au concierge et vous vous retrouvez dehors.

Pour l'instant, vous ne savez toujours pas ce que vous cherchez (comme vous le fait remarquer d'un air goguenard le programme). Seuls le concierge (lorsque vous aurez mis la main sur un certain chapeau) ou l'agent secret (et caché) pourront vous fournir les indices principaux, mais il est encore trop tôt. Il fait beau et après cette matinée passée enfermé, sans doute aurez-vous envie de prendre un peu d'exercice. Je vous y invite en tout cas, en

espérant que vous préférerez les exercices de souplesse aux exercices de force pure.

Pour poursuivre votre entreprise, vous devez emprunter la rue barrée. Mais l'agent de police 213 garde le passage et vous devez faire preuve d'astuce pour le tromper (un petit tuyau en passant : le monsieur chauve, très complexé par sa calvitie, peut vous aider si vous trouvez le moyen de lui faire repousser ses cheveux). Faites aussi un tour à la pharmacie et pourquoi pas à la casse, on y trouve des choses intéressantes, même si elles vous semblent inutiles au premier abord. Quand au punk, vous devez à tout prix réussir à gagner son amitié si vous ne voulez pas finir vos jours accroché à un ballon stratosphérique! Après quelques péripéties, vous parvenez à franchir cette satanée rue barrée. Rien ne vous empêche d'aller vous distraire un peu à la salle de jeu, mais celà ne vous fera en rien progresser. Essayez plutôt de mettre la main sur l'agent secret pour recueillir quelques renseignements supplémentaires. Pour la suite de vos recherches, il faut vous montrer courageux et vaincre votre claustrophobie lorsqu'ils sont affamés. Quant au monstre qui rôde, je vous laisse le soin de le découvrir vous-même. Une visite dans son antre m'a suffit, pour ma part! La dernière partie de votre quête se déroule dans un pays lointain, où vous serez amené à cotoyer éléphants, gorilles, serpents et autres bêtes, sans compter votre fameux cousin Arsin, dont l'agent secret n'aura pas manqué de vous parler. Si tout se passe bien, vous pourrez enfin mettre la main sur les diamants fabuleux qui constituent votre héritage... et peut-être même sur un « petit » bonus supplémentaire. Le dialogue avec l'ordinateur se fait de manière classique (verbe plus complément), mais le voca-



La pharmacienne est facétieuse. Elle vous tire la langue. Gardez votre sang-froid.

bulaire est assez limité. Le programme est truffé de commentaires amusants et la synthèse vocale y bat son plein, sans compter quelques effets d'animation. Un bon jeu d'aventure en français, pas trop difficile. (Disquette M.C.C., pour Apple II).

Jacques Harbonn

### Meurtre sur l'Atlantique

La croisière luxueuse tourne au jeu de massacre. L'assassin fait-il partie de l'équipage ou du gratin mondain?

Un mort, trois disparus. « Je suis Georges Courrais. C'est moi qui ai découvert le mort en prenant mon service à cinq heures. Malheureusement on n'a rien vu, vous ne trouverez pas de témoins. » La grande actrice Pamela Carrington: « Ce meurtre! Quelle vulgarité. » La postière Marie Annick Bionchon : « Je trouve qu'il se passe de drôles de choses sur ce bateau. » Le groom : « Je n'ai qu'un souvenir particulier de cette soirée : un passager étranger venant du bal est passé vers vingt-trois heures en grommelant, je vais le tuer. » Le matelot Mimile : « Vous savez la vie à bord n'est pas très drôle, alors on s'occupe comme on peut. » Enfin un jeu d'aventure où les héros ne sont pas inexistants. Loin des stéréotypes belle princesse et preux chevaliers fades, transparents et simplistes, les personnages sont vivants, palpables, ni tout noir, ni tout blanc, bref plus humains, et partant plus intéressants. Si stéréotypes il y a, ils sont variés et empruntés à une époque riche de mythes et de fantasmes : les années folles sur fond de compétitions technologiques, de climat international explosif, sans oublier les plumes d'autruches, le strass et les bulles de champagne.

### SOSAVENTURE



Le scénario rappelle les films français d'avantguerre: modern' style et art déco. Construit presque théâtralement, il respecte l'unité de lieu : le « somptueux » paquebot Bourgogne, l'unité de temps: vous intervenez le lendemain du bal masqué, soir du drame. L'intrigue, elle, mêle les débuts de l'histoire de l'informatique, l'espionnage nazi et le racket auprès des commerçants sans oublier les « tragédies passionnelles ». Le plus savoureux est sans conteste la découverte progressive des personnages. Progressive, car certains ne se dévoilent qu'après six, huit heures de jeu. Quarante personnages-clés sont à bord : un vrai panier de crabes. Le graphisme, fait de photos digitalisées, ajoute à la crédibilité de l'ensemble. Vous retrouverez des têtes connues: Fabius en blanchisseur, Jack Lang, Charlot ou encore Mortimer et son inséparable pipe. Le paquebot, en coupe perpendiculaire, s'affiche en permanence sur votre écran. Un pixel scintillant indique votre position. Sur la droite une fenêtre décrit la pièce dans un dessin stylisé et carré, en harmonie avec le style de l'époque.

Côté documents, Meurtre sur l'Atlantique vole la palme d'or à Meurtre à grande vitesse, également développé par Cobra Soft. Les amateurs d'enquêtes jubileront. C'est original, drôle et très bien fait. Epluchons le dossier d'indices : coupure de journal qui annonce l'embarquement de Lavalière, le regretté disparu, et de son bimoteur le Sirius. Rapport de quart, liste des passagers, messages compromettants, radio-télégramme, photos et lettres anonymes, sans oublier le microfilm classique, le révélateur d'encre sympathique et le traditionnel message codé. En tout, plus de trente-cinq indices plus ou moins décisifs pour le déroulement de l'enquête. Le livret-guide est lui aussi très bien fait. Les photos et la liste des passagers sont fournies afin de réaliser un fichier. De plus les questions du concours pourront vous conseiller quant à la marche à suivre. L'heureux gagnant aura tout loisir pour se jouer son propre film lors d'une croisière en Méditerranée. Les perfectionnistes apprécieront la bibliographie qui leur permettra de s'imprégner du climat de l'époque.

Une seule méthode au départ : la méticulosité. C'est peut-être le côté le moins réjouissant : inspecter les cinq cents et quelques pièces du navire pixel par pixel prend des allures d'aiguille dans une botte de foin. Heureusement cette botte-là est très habitée et regorge d'aiguilles. Dans un premier temps tout se complique, les nouvelles découvertes ne faisant qu'emmêler un peu plus le nœud de l'intrigue. Mais très vite la trame s'éclaircit et par recoupements vous cernez peu à peu les différentes histoires. N'oubliez pas que tout vient à point à qui sait attendre. Au bout de huit heures, les disparus réapparaissent après un séjour dans les malles ou la cale du paque-



Le coiffeur est le confident idéal. Sous ses propos badins, que cache Pamela Carrington?



Le bal masqué était l'occasion rêvée pour accomplir un meurtre. Le chef d'orchestre dit tout.

bot. Mais l'horloge ne joue pas toujours en votre faveur, ce ne serait pas drôle, l'ascenseur peut par exemple tomber en panne. Pour retrouver les personnes, référez-vous à la liste des passagers. Avant de fouiller les endroits interdits munissez-vous du mot de passe. L'encre sympathique n'est pas utile là où on le croit de prime abord.

Et puis si vous pataugez, vous pouvez toujours vérifier la véracité de vos découvertes grâce aux tests.
Pour réussir, pas de secret : s'identifier au premier
degré à Hercule Poirot, Miss Marple ou Phillip Marlow, chacun ses références, et mener une enquête
comme si vous y étiez. De toutes façons, si vous
n'y êtes pas du tout, appelez Cobra Soft, les indications évolueront au cours des semaines. (Version
Amstrad, prix disquette et cassette : C. La version
Thomson est en cours de réalisation, des adaptations sur Commodore, Spectrum et Oric sont
prévues.)

Nathalie Meistermann

### SOSAVENTURE

## Message in a bottle

Marc

Marc Berling nous a envoyé des conseils très précis pour venir à bout de The Staff of Karnath. Pour ne pas dévoiler tous les secrets, et enlever le sel du jeu, voici des indications pour quelques pièces:

North tower upper. « Stoly » éteindra la porte électrique suffisamment longtemps pour que vous puissiez passer.

The morning room. Placez-vous à gauche de la table et tirez sur les fleurs à l'aide du sort « Ibrahim » jusqu'à ce qu'elles tombent par terre, libérant le morceau de pentacle.

The library. Utilisez « Yerobas » sur la pièce de pentacle avant de la prendre. Cela stoppera l'attaque du squelette.

East tower upper. Passez sous le crâne lorsqu'il monte.

The treasury. «Knossos» fera léviter le serpent.
The balcony. Utilisez « Forthrin » sur le moine et sur les armures. Ce n'est qu'après vous être enchaîné que vous pourrez éviter les chocs électriques.

The waiting room. Attendez une minute et observez le mur au-dessus du feu.

West tower upper. Utilisez « Ibrahim » sur le troll. The timeless room. Utilisez « Throbin » sur le tapis avant de vous placer dessus pour le faire léviter, mais surtout, ne restez pas longtemps dans la pièce car le temps s'y écoule plus rapidement qu'à la normale. Upper guard room. « Forthrin » vous débarrassera temporairement de la sorcière. Utilisez « Throbin » sur le bouclier accroché au mur, puis « Omphalos », et passez simplement sur la croix ainsi libérée. Cette croix vous est nécessaire afin d'éloigner le vampire qui garde la porte dans « the tower lower ».

South tower upper : passez sous l'araignée quand elle monte.

North tower lower. « Ibrahim » sur l'araignée libérera la pièce de pentacle dans the storeroom mais seulement pour un certain temps!

José

Euréka, au Moyen Age, avant de prendre la harpe, prendre le sac. Sur le nid d'aigle, il n'est pas nécessaire de tuer le rapace, tapez « creuser », « prendre tunique », « bas ». Pour délivrer Merlin, tapez « enlever harpe », « jouer harpe », « jailhouse rock » puis « prendre anneau ».

Gilles

Salut, je t'écris car je suis coincé dans Sorcery pour M.S.X. Sauver les huit sorciers est un jeu d'enfant, mais après je ne sais pas ce que je dois faire? Après avoir délivré tous les sorciers, il faut se rendre dans la salle.

Patrice \_

Je suis coincé dans F.R.E.E. Dans le palier derrière l'armoire quand j'entre la phrase « pousse mur », l'ordinateur m'indique « clic », un cadran indique « prêt », et je ne sais pas ce qu'il faut faire. Je n'arrive pas non plus à ouvrir la trappe.

Charles-Arthur

En réponse à Clément, bloqué dans Dallas quest, quand tu arrives à la poste, après avoir trouvé le flash, tu dois te décharger de ton sac à dos, pour ne pas mourir bêtement, désarticulé au bas de l'échelle vermoulue. Pour des-

cendre l'échelle tu dois taper « climb ladder ». Dans King's quest, quel est le nom du gnome qui passe près de la maison? Pour tuer le géant, vous devez aller chercher des petits cailloux (pebbles) et un lance-pierres dans le pays du géant. En présence du géant, taper « use the sling ».

Alain

Je suis complètement coincé dans Hacker. Que répondre au satellite à sa quatrième question : « identify location of test site? »

Pour Stéphane (n° 28) et Jean-Stéphane (n° 28) : le passage secret se trouve derrière l'armoire. Il faut pousser l'armoire, arracher la goupille de la grenade et la lancer. Pour Olivier (n° 28) : tu as une brique et un garde. Assemble le tout et assomme le garde avec la brique!

Arnaud

Pour aider Rémi (n° 28): pour allumer la pièce où il y a le téléporteur dans le Docteur Génius, il faut aller dans le vestibule, de là aller au sud puis à l'est. Prendre le briquet. Aller ensuite au nord, quand on est dans la pièce aux quatre directions. Aller encore une fois au nord, dans le noir, et là, allumer le briquet. Pour ma part, je suis bloqué devant la falaise de l'île maudite.

Ludovic

Pour Michel, dans Kikekankoi. Pour avancer avec la barque, il faut taper « rame », et pour quitter la barque « laisse barque ». A mon tour de demander de l'aide : je n'arrive pas à me débarrasser du robot.

François

Chers lecteurs de Tilt, la situation est grave ! Je suis coincé dans Dallas Quest. Comment me débarrasser de l'anaconda? Quel objet faut-il donner au perroquet? Au singe? Peut-on monter sur le cheval qui se trouve dans la cour?

Dans Spiderman, pour vaincre le lézard il faut prendre l'acide et le calcium, les mélanger dans le laboratoire. Ensuite retourner dans la salle où se trouve le lézard et lancer le produit obtenu (« Drop » ou « Throw »).

Olivier

Ouille! Hacker pour Atari me pose un problème. Quel est donc le nom de ma compagnie? Toutes mes humbles gratifications au généreux (se) sauveteur.

Lionel

J'arrive à prendre le mouchoir de la jeune femme enlevée, à marquer le taureau du « Z », à mettre les deux cloches. Là, dès que la deuxième cloche est installée, le caveau s'ouvre et on peut descendre. Ensuite, on y prend l'argent qui s'y trouve. Lorsqu'on a tout pris, on remonte et on va rechercher une trompette pour pouvoir récupérer la botte. Après, on descend dans le puits chercher le verre. C'est à partir de là que je suis bloqué. J'espère que quelqu'un m'aidera!

Grégory \_

Je suis bloqué dans Orphée. Je n'arrive pas à prendre la clé en rubis, dans le village. J'ai celle de la sorcière et j'ai le dragon à mes côtés. Comment ouvrir la porte nord dans le château de Satan? Jean

En réponse à Vincent et Gontran (n° 28), pour descendre sous la tour dans Le diamant de l'île maudite, il faut se débarrasser de l'araignée en lui lançant la massue, puis allumer la torche sur le volcan. Pour descendre taper : « ouvre la trappe » puis « descend ». La grille s'ouvre avec la clé qui est dans le

paquet de cigarettes.

Pour Emmanuelle (n° 28) : dans le Sceptre d'Anubis tu dois prendre les allumettes et la lampe, taper « allume allumette », puis « allume lampe ». Pour la toile tu dois avoir l'épée et taper « tranche toile ». Pour les crocus « accroche corde » puis « franchis fosse ». Par contre je suis bloqué plus loin. Comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ? Dans Orphée, comment prendre la clé des gardiens ? J'ai le mot de passe, mais les gardiens me rejettent.

David

Je viens de trouver comment entrer dans le château de Castle of Terror, pour répondre à Stéphane et Frédéric (n° 24). Suivre les consignes de Frédéric pour verrouiller le pont-levis. Après l'avoir fait, aller au nord. Vous vous trouvez devant une immense porte en chêne verrouillée. Tout semble indiquer qu'il faille trouver une clé. Mais non! Allez-y en force en faisant « knock door ». Vous voilà prêt à entrer dans le « Castle of terror ». Mais il faudra charger la suite du programme avant de poursuivre votre superbe aventure. Bonne chance!

Hervé

Je suis actuellement sur la face B de Tyrann. J'ai trouvé le sceptre de paix, mais je ne comprends pas le langage des dieux et n'arrive pas au temple. Je compte sur tous les lecteurs de Tilt. Merci!

Thierry

Je réponds à Alexis (n° 27) pour the Hobbit. Après être sorti du donjon des Gobelins, il faut faire SE, E, SE, E. On trouve alors l'anneau qu'il faut prendre (wear ring), puis sortir du domaine des Gobelins par l'ouverture dans la grotte où l'on s'est fait capturer. Pour cela, il suffit de taper N, D, N, et « open crack », puis S pour se retrouver sur « a narrow place »

Je lance à mon tour quelques S.O.S. Dans Sabre Wulf, je ne trouve qu'un seul morceau de parchemin. Comment trouver les trois autres?

Dans Hacker, je ne trouve pas quel nom donner à la demande des satellites de surveillance. Dans The Hobbit, comment obliger Bard, l'archer, à m'accompagner dans l'antre du dragon? Enfin, dans Valhalla, impossible de trouver les objets demandés.

Thomas \_

Dans Pyjamarama, lorsqu'on est sur la lune, avec le pistolet laser chargé, que faire?

Christophe

Je viens en aide à Gérard (n° 28) dans Gremlins. Une fois la fille délivrée, il faut être en possession du maillet, et habiller la fille. Robe, espadrilles. Entrer dans le temple, aller deux fois à l'est, une fois au sud, taper « creuse mur ». Quelle image après! Quant à moi, je voudrais savoir comment tuer le Gremlin qui se trouve dans la chambre et comment monter sur le chasse-neige.